

Mode d'emploi et fonctionnalités Appli CO QR+GPS élèves

Appli avec 3 modes de jeu (la 4 dite analyse n'étant pas encore finalisée). Le mode principal, dite « main électronique » permet d'obtenir le résumé de course de sa course d'orientation avec les postes validés ainsi que les temps inter-postes. En cela, elle a pour ambition de se rapprocher du modèle fédéral avec la GEC (Gestion Electronique de Course), ses boîtiers et doigts électroniques.

De plus, elle génère la trace du coureur si GPS activé. Possibilité de transmettre « en direct » ou après la course toutes ses informations au professeur (via envoi automatique de SMS) ainsi que des signaux d'urgence (blessé/perdu).

Les 2 autres modes actifs sont le « feu tricolore (VFM) » pour faciliter jeu du vrai-faux-manquant ainsi que celle de « JO poseur de balise »

Pour utiliser cette appli vous devez préparer et jouer avec des QR comportant (attention aux majuscules) :

- DEPART
- ARRIVEE
- balise... (chacun des QR balise doit comporter ce mot "balise" puis ce que vous voulez)

des QR déjà créés sont disponibles [ici](#))

A noter que si les élèves ne peuvent pas utiliser cette application, ils peuvent également jouer sans, simplement avec un lecteur QR et leurs résultats intégrerons l'appli prof moyennant 2 QR supplémentaires au départ -> [lien vers tuto appli élève et intégration élèves n'utilisant pas l'appli](#)

Dans ce qui suit vous trouverez par écran : en gras les fonctionnalités permises par l'appli prof et ensuite le détail des fonctions des différents boutons.

1 Encadrant l'écran central :

Haut de l'écran :

- Numéro du professeur (case qui peut être laissée libre, de même que la fenêtre passée à l'ouverture de l'appli)
- Ligne de temps : la barrière horaire (ajouter les minutes et/ou heures selon consignes données), la montre, le chrono depuis le début de la course sous fond changeant de couleurs (vert, jaune, orange puis rouge, lorsque la durée atteint 50%, 70, 80, 90% de la durée prévue).

Bas de l'écran :

- Nom de l'élève
- Parcours déjà réalisé ou parcours actuel

2 Ecran central :

- Un large bouton représentant une balise pour activer le lecteur de QR code.
- Un bouton « manquant » à activer d'un simple appui si la balise est absente voire spécifier plus précisément s'il s'agit d'autre chose (« fausse » ou « vraie » mais illisible). Dans ces cas, il faudra un appui prolongé pour faire apparaître la fenêtre permettant de renseigner le numéro de la balise (précédé alors par un « F » ou « V »). Automatiquement, la lettre correspondant (VFM) viendra s'accoler au numéro de balise entré, laissant trace de cette action.
- Un 2^e chrono indique le temps écoulé depuis le dernier poste.
- Pour chaque poste, une ligne est créée : code balise, durée inter-postes, numéro du poste.

3 Bas de l'écran :

Bouton DEPART/ARRIVEE pour signifier manuellement le bornage d'une course si le QR code à cet effet fait défaut. A l'instar de la validation d'une balise déclenchée « manuellement », les lettres « mnl » laisseront la trace d'une telle activation.

Bouton S.O.S. : par un appui prolongé, il ouvre une fenêtre de dialogue pour laisser un commentaire audio (qui sera converti en message écrit puis reconstitué vocalement au professeur). Cela ne peut se faire que si l'application prof est en marche et le numéro de portable rempli bien sûr.

Sous le résumé, trois cases n'apparaissent qu'après la course :

- Commenter : un dictaphone apparaît pour laisser un commentaire de course (revenir sur ses choix par exemple).
- Visualiser sa trace : si la fonction GPS a été activée bien-entendu. Attention cela nécessite aussi d'avoir activé les données mobiles une fois (à l'allumage) pour charger le fond de carte.
- Partager : permet après la course de partager via QR généré par l'appli élève les données de course de celui-ci s'il a joué sans envoi de sms. Il s'agit du fichier.csv et non de l'image .png. Pour récupérer celle-ci, comme pour la trace, l'élève devra partager d'une autre manière (via hootoo par exemple).

4 Paramètres :

- Mode de jeu : cocher l'un des 4 modes (Analyse non active pour l'instant)
- Données cumulées ? par simple pression, alternance « stats exhaustives » / « à chaque parcours »
Par défaut, sous fond blanc, « stats exhaustives » cad qu'il n'y aura qu'une seule image générée pour l'ensemble des parcours. Celle-ci est automatiquement nommée
« stats_course_[prénom]O.png » tandis que si le bouton « à chaque parcours » est activé (sur

fond rose.), alors il y aura autant de fichier s'enregistrant à la racine du téléphone que de parcours terminé. Les chiffres 1, 2, 3, etc. prenant la place du 0 côté noms des fichiers.

- Notice : par simple pression, un schéma explicatif apparaît ou disparaît.

Conseils et FAQ

- Pour ne pas que l'élève envoie un SOS "sans le faire exprès", il faut qu'il fasse un appui long sur le bouton SOS pour que ça vous envoie une notification visuelle et sonore.
- La trace GPS est reconstituée sur l'appli prof, elle ne peut pas être partagée sous forme d'un QR code car il serait beaucoup trop important puisqu'il reprendrait les coordonnées de la course entière, prises toutes les 15s. Donc si l'appli prof n'est pas utilisée pendant la course (ex : pas le numéro de téléphone donné), effectuer une capture d'écran pour ensuite le transmettre (via hootoo par exemple).

Pour aller plus loin :

Sur le QR des balises un code secret peut être apposé que les élèves ne verront pas s'afficher sur leur appli (afin de limiter toute tentative de triche et d'envoi direct de SMS de leur part). Pour cela écrire votre n° de balise suivi de \$ puis du code secret (à écrire en blanc dans le fichier sheet pour qu'il ne se voit pas). Par exemple balise5\$A

Evolution de l'appli envisagée :

- Réception de notif quand l'élève sort du cadre fixé auparavant (par l'appui long sur appareil photo)
- Donner possibilité dans paramètre d'archiver automatiquement un 3^e fichier (image de la trace) voire un commentaire audio (analyse de sa course par le coureur).
-
- Prendre en photo ou charger sa carte de course afin d'avoir tout dans une seule main (cad sur l'écran, sa carte ou son résumé de course pour scanner balise + boussole ; environ ce que propose appli Vikazimut)
- Le mode de jeu « analyse » pour debriefing plus complet :
Superposer trace (avec trois couleurs selon l'allure) et la carte originale (ex : format IOF).
Modifier l'image pour faire dessiner avec son doigt une trace au fluo. Commenter les points de décisions, attaque de postes et autres lignes d'arrêt.
Archiver tout cela pour un partage facile vers le prof, quitte à ce que cela se fasse par hootoo (le tout dans un seul fichier re nommable ?)

INTERFACE appli en mode « Main électronique »

