

Fiche mémo - CANOPÉ

https://numedu-dtara.canoprof.fr/eleve/Pegase_fiche_pratique_canotech/

1. Présentation générale

Pégase est une plateforme en ligne qui permet de créer assez facilement des parcours d'activités, jeux de piste, visites culturelles, escape games... Le projet fini se transforme en une application utilisable, sur smartphone ou tablette, par les élèves.

Cet outil appartient au réseau Canopé, la partie édition se fait sur ordinateur (site internet : www.pegase.canope-ara.fr) et les parcours créés sont exploitables sur l'application **PégaseLab** (à télécharger sur smartphone ou tablette iOS ou Android).

2. Créer un compte Canopé

- Si vous n'en avez pas déjà un, la première étape consiste à créer un compte Canopé.
 - Aller sur "<https://pegase.canope-ara.fr/se-connecter-a-pegase/>" et cliquer sur "**Je m'inscris**" pour créer un compte ou sur "**j'utilise mon compte usager**" si vous en avez déjà un. Il est conseillé d'utiliser l'adresse académique pour pouvoir activer un compte Enseignant.



1 Escape Game

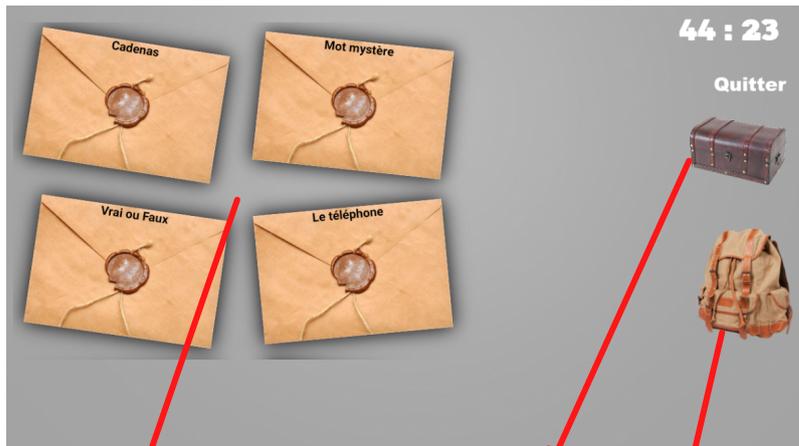
- La première possibilité avec Pégase est de créer un Escape Game. Cela peut être utile pour rendre un peu plus ludique et interactif l'apprentissage de nouvelles notions mais aussi la consolidation de notions déjà acquises.
- Très important, avant de créer votre Escape Game, il faut réfléchir à plusieurs points :
 - **Le scénario** (objet de la quête, thème du jeu, énigme à résoudre...)
 - **Le teaser** (annonce qui suscite l'intérêt des participants - texte, audio, vidéo...)
 - **Les différentes étapes** de l'énigme et **les indices** à donner pour chacune de ces étapes.

2 Jeu de Piste

- La deuxième possibilité avec Pégase est de créer un Jeu de Piste. Cela peut être utile pour une journée portes ouvertes, des visites interactives, une course d'orientation, des jeux d'enquête...
- Sur le site dédié à Pégase, vous trouverez une présentation très détaillée de cet outil, ainsi que les explications pas à pas pour commencer un nouveau projet.
- Possibilité de faire un jeu de piste avec des **QR codes** que les élèves doivent retrouver et scanner ou alors d'activer la modalité "**réponse avec texte**" pour effectuer le jeu en distanciel.

Il est possible d'utiliser un même scénario ou une même énigme en modalité Jeu de Piste et Escape Game. La différence est qu'avec le Jeu de Piste l'élève pourra avancer même s'il n'arrive pas à résoudre les différentes étapes, alors qu'avec la modalité Escape Game il sera bloqué.

Exemple ESCAPE GAME



épreuves / étapes

épreuve finale

indices

étapes

Exemple JEU DE PISTE



plan du parcours réalisé

progression

Validation des étapes par :

- Cadenas
- Interrupteurs
- Image cliquable
- QR code
- Téléphone

Indices :

- Lien internet
- Fichier ordinateur (audio, image, vidéo, PDF...)

Validation des étapes par :

- QR code
- Texte (question/réponse)

Activités possibles :

- Question
- Memory
- Image cliquable
- Regroupement
- Association
- Placement sur image
- Remise en ordre

Proposer le parcours créé aux élèves

- La création/conception d'un parcours (Escape Game ou Jeu de Piste) se fait sur ordinateur, **MAIS** pour jouer et faire le parcours, il faut forcément télécharger l'application **PegaseLAB** qui n'est disponible que sur smartphone ou tablette (ou alors il faut télécharger sur l'ordinateur un émulateur, comme par exemple *Bluestacks*).
- Accéder à l'application **PegaseLAB** > Rechercher le parcours en utilisant son **CODE** > **Télécharger** (cette étape est obligatoire et permet de jouer par la suite même sans une connexion internet).
- Les deux types de parcours (Escape Game et Jeu de Piste) peuvent être réalisés :
 - * en **physique** : par exemple dans une ville, dans un musée, dans une salle de classe. (les indices à retrouver seront donc de vrais objets - résolution des étapes par QRcode) **2530qtd**
 - * en **distanciel** : depuis n'importe quel endroit et à n'importe quel moment. (les épreuves se réaliseront exclusivement sur l'application PegaseLAB) **6982msq**
 - * en **hybride** : une partie du jeu sera donc en physique et l'autre à distance. (distribuer des énigmes en format papier, mais donner les réponses sur l'application) **2815xsb**

