

Partenaires



UNIVERSITY OF
WESTMINSTER



UNIVERSITÄT LEIPZIG



Partenaire associé



LE MAGICIEN DES LANGUES



Guide rapide



Comment utiliser le jeu du **MAGICIEN DES
LANGUES**



www.thelanguagemagician.net

LE MAGICIEN DES LANGUES – Guide rapide / Checklist

Avant d'utiliser le jeu en ligne en classe

Vérifiez les exigences techniques. (Voir le Manuel ou le tutoriel Web)
 Vérifiez qu'il y a un appareil de travail et un casque pour chaque élève.
 Demandez le mot de passe de l'enseignant via le site web.
 Familiarisez-vous avec l'histoire, les personnages et les différents défis du jeu. (voir le Manuel ou le tutoriel Web)
 Préparez une liste avec des pseudos et demandez aux élèves de noter leur pseudo.

Présentez l'histoire et les personnages à la classe. Vous avez trois possibilités pour le faire:
 1) les images et les descriptions dans le Manuel
 2) la bande-annonce
 3) les ressources de classe disponibles sur notre site web

Ouvrez le jeu:
<https://game.thelanguagemagician.net>
 Ouvrez le tableau de bord dans un autre onglet:
<https://teacher.thelanguagemagician.net>
 Entrez le nom de votre classe et choisissez le niveau 1 ou 2.
 Ensuite, sélectionnez la langue du test, c'est-à-dire, la langue étrangère apprise par vos élèves.

Sélectionnez la langue d'instruction, c'est-à-dire la langue de scolarisation de votre pays.
 Acceptez les conditions d'utilisation, puis cliquez sur "Créer une nouvelle session" et générez un code de session composé de quatre lettres.



Pour télécharger les certificats à la fin de la session, vous devez élaborer une liste avec les dates de naissance des élèves et les heures d'apprentissage de la langue (heures effectives). Vous devez entrer ces détails lors de la session de jeu. (La date de naissance peut être donnée comme mois et année seulement, le jour sera le premier du mois pour chaque élève).

Les élèves se connectent à la session que vous avez ouverte à: <https://game.thelanguagemagician.net>

Vous ou les élèves peuvent utiliser le code sur les appareils de travail pour les connecter au tableau de bord de l'enseignant. Ensuite, les élèves entrent leur pseudo et personnalisent leur avatar.

Une fois que tous les élèves sont connectés et prêts (vérifiez le tableau de bord de l'enseignant), cliquez sur "start".
 Un compte à rebours apparaît sur l'écran pendant 5 secondes avant que le jeu commence. Vous pouvez contrôler le nombre d'élèves connectés sur le tableau de bord de l'enseignant. Vous pouvez suivre leurs progrès et vérifier le temps qu'il leur reste.

Après le jeu

La session se ferme de manière automatique après 35 minutes. Il n'est pas possible d'interrompre une session ouverte pour continuer à jouer à un autre moment. Une fois le jeu fini, le tableau de bord de l'enseignant donne accès aux résultats de la classe. Si vous avez introduit correctement tous les détails obligatoires, vous pouvez télécharger la feuille de calcul avec les résultats pour votre propre usage. Par précaution, réalisez une capture d'écran des résultats.

Vous pouvez également télécharger et imprimer un certificat pour chaque élève. Seul le pseudo apparaîtra sur le document; ensuite vous pouvez le modifier et inscrire le véritable nom des élèves si vous le souhaitez.
 Vous seul pouvez réaliser cette modification pour des raisons liées à la protection des données.

Les ressources pour la classe se trouvent sur le site web et contiennent des activités ciblant des compétences particulières évaluées pendant le jeu (compréhension écrite et orale, expression écrite, capacité de réflexion). Vous pouvez les utiliser et les adapter pour préparer les élèves au test, pour les faire s'entraîner avant une deuxième session ou à la fin de l'année scolaire.

Le site contient également un module pour l'oral qui permet d'évaluer les compétences orales des élèves et qui peut être utilisé en classe après une session de jeu.
 Vous pouvez ainsi évaluer les quatre compétences en deux sessions.

Pour toute autre question, merci de consulter les FAQ: voir le tutoriel Web, le Manuel ou le site Web.
<https://www.thelanguagemagician.net>



