

# Défi Races Bovines

## Tutoriel du mode professeur



Créer, piloter et exploiter une séance en classe

### Objectif du mode professeur :

Préparer une séance de reconnaissance des races bovines, choisir les races et les photos, donner accès aux élèves par QR code ou code court, puis suivre les résultats et les races à retravailler.

## Sommaire

1. Accéder au mode professeur.....	1
2. Créer une séance.....	1
3. Choisir le mode de jeu : classique ou Défi.....	2
4. Choisir les races et les photos.....	2
5. Modes de participation des élèves.....	2
6. Modifier ou supprimer une séance.....	3
7. Piloter une séance depuis le tableau de bord.....	3
8. Suivre les résultats et l'analyse pédagogique.....	4
9. Imprimer et exporter.....	4
10. Gérer élèves, tentatives et sessions.....	4
11. Conseils RGPD et bonnes pratiques.....	5
12. Dépannage rapide.....	5
13. Fiche mémo professeur.....	5

## 1. Accéder au mode professeur

Depuis la page d'accueil du jeu, utiliser le bouton Mode classe. Cette entrée ouvre l'espace destiné aux séances pédagogiques.

### Deux espaces à ne pas confondre

Le jeu public et le mode classe sont séparés. Le mode classe crée des séances indépendantes, avec leurs propres réglages, élèves, QR codes et résultats.

## 2. Créer une séance

Cliquer sur Créer une séance, puis renseigner les paramètres de base.

1. Donner un nom clair à la séance, par exemple « 4e - races courantes » ou « BTS ME - révision races allaitantes ».
2. Indiquer éventuellement une adresse email professeur. Elle est facultative et sert seulement à retrouver plus facilement la séance si le lien de gestion est perdu.
3. Choisir le mode élève : mode classe classique ou mode Défi en points.
4. Choisir le mode d'évaluation : pédagogique ou chronométré.
5. Choisir le mode de participation : accès préparés ou auto-inscription par QR code.
6. Choisir le nombre de parties autorisées par élève lorsque le professeur prépare les accès.
7. Définir la durée d'expiration de la séance.

### Réglages conseillés par défaut

Pour une activité simple : mode Défi en points, évaluation pédagogique, auto-inscription par QR code de séance, top départ professeur, expiration à 30 jours.

### 2.1 Parties autorisées par élève

Choix	Usage conseillé	Remarque
1 partie	Évaluation ou test court	Le démarrage de la partie consomme la participation.
Plusieurs parties	Entraînement encadré	Permet de mesurer la progression.
Illimité	Révision libre	Moins adapté à une évaluation.

### Cas particulier de l'auto-inscription

En auto-inscription par QR code de séance, une seule partie est autorisée par inscription. Si un élève doit recommencer, le professeur peut supprimer l'inscription puis laisser l'élève se réinscrire.

### 2.2 Mode d'évaluation

Mode	Critère principal	À utiliser pour
Pédagogique	Nombre de races reconnues, erreurs et temps.	Une activité d'apprentissage ou une évaluation de connaissances.
Chronométré	Temps, erreurs et classement rapide.	Un défi proche du jeu public, plus ludique et rapide.

### 3. Choisir le mode de jeu : classique ou Défi

Le mode classe peut désormais fonctionner selon deux logiques. Le professeur choisit le mode le plus adapté à l'objectif pédagogique.

Mode élève	Fonctionnement	À retenir
Mode classe classique	Les élèves jouent sur la sélection de races de la séance, dans une logique proche de l'ancien jeu.	Une race sélectionnée correspond à une question. La séance reste limitée à 20 races.
Mode Défi en points	Les élèves jouent avec réponses proposées, score, séries, indices et bouton passer.	Le modèle Défi choisi sert de réglage, mais le contenu reste celui sélectionné par le professeur pour la séance.

#### Différence avec les niveaux Défi publics

Le champ « Questions » défini dans l'administration des niveaux Défi publics ne remplace pas la sélection de la séance. En mode classe, le nombre de questions dépend des races retenues par le professeur : 1 race sélectionnée = 1 question, dans la limite de 20 races.

### 4. Choisir les races et les photos

#### 4.1 Sélection des races

- Cocher les races à travailler avec les élèves.
- Un compteur indique le nombre de races sélectionnées.
- La séance est limitée à 20 races maximum afin de rester exploitable pédagogiquement.
- Si la limite est atteinte, il faut décocher une race avant d'en ajouter une autre.

#### 4.2 Sélection des photos

- Quand une race est cochée, les photos autorisées pour le mode classe s'affichent sous forme de miniatures.
- Toutes les photos disponibles sont cochées par défaut.
- Le professeur peut retirer les photos qu'il ne souhaite pas utiliser.
- Au moins une photo doit rester sélectionnée pour chaque race cochée.
- Le nombre de photos peut être supérieur au nombre de races : le jeu choisit ensuite une photo adaptée pour interroger chaque race.

#### Pourquoi choisir les photos ?

Ce choix permet d'adapter la séance au niveau de la classe : photos représentatives pour débiter, photos plus difficiles pour une évaluation ou une révision avancée.

### 5. Modes de participation des élèves

#### 5.1 Accès préparés par le professeur

- Le professeur génère à l'avance des accès élèves.
- Chaque élève reçoit un QR code individuel et un code de secours.
- Ce mode convient bien à une évaluation contrôlée.
- Le nombre de parties autorisées par élève est celui choisi lors de la création de la séance.
- Les accès peuvent être imprimés en PDF.

#### 5.2 Auto-inscription par QR code de séance

- Le professeur affiche ou imprime un QR code de séance.
- Les élèves scannent le QR code ou saisissent le code court de la séance.
- Les élèves saisissent un identifiant court : prénom seul, pseudo ou code distribué par le professeur.
- L'utilisation du nom de famille est déconseillée.
- Une seule participation est autorisée par inscription dans ce mode.

### 5.3 Top départ professeur

Si cette option est activée, les élèves inscrits arrivent d'abord dans une salle d'attente. Le professeur clique ensuite sur Lancer la séance quand tout le monde est prêt. Ce réglage permet de faire commencer tous les élèves au même moment.

## 6. Modifier ou supprimer une séance

Tant qu'aucun élève n'est inscrit, le tableau professeur peut proposer les actions Modifier la sélection et Supprimer la séance.

- Modifier la sélection permet de changer les races et les photos retenues pour la séance.
- Supprimer la séance retire la séance, sa sélection et les accès éventuellement préparés.
- Dès qu'au moins un élève est inscrit, ces actions sont masquées pour ne pas casser les accès, les résultats ou l'analyse pédagogique.

#### Bonne pratique

Après la création d'une séance, ouvrir immédiatement le tableau professeur et vérifier la sélection avant de diffuser le QR code ou les accès élèves.

## 7. Piloter une séance depuis le tableau de bord

### 7.1 Informations visibles

- Nom de la séance.
- Nombre de races et de photos.
- Nombre de parties ou tentatives autorisées.
- Mode élève : classique ou Défi en points.
- Mode d'évaluation.
- Date d'expiration.
- Participation en direct.
- Liste des races de la séance.

### 7.2 Bloc auto-inscription

- Code court de séance.
- QR code de séance.
- Nombre d'élèves auto-inscrits.
- Bouton pour ouvrir ou fermer les inscriptions.
- Bouton pour lancer la séance si le top départ professeur est activé.
- Bouton pour imprimer le QR code de séance.

### 7.3 Bloc Accès élèves créés ou inscrits

Ce bloc peut être masqué par défaut pour ne pas encombrer l'écran. Il permet de consulter les accès et de gérer les élèves.

- Afficher ou masquer les liens, tokens et suppressions.
- Voir l'identifiant de chaque élève.
- Voir le code de secours ou le lien élève.
- Supprimer un élève et les tentatives associées si nécessaire.

## 8. Suivre les résultats et l'analyse pédagogique

### 8.1 Actualisation automatique

Le tableau professeur se met à jour automatiquement. Quand un élève termine une partie, son résultat apparaît sans recharger la page.

### 8.2 Lecture du tableau

Colonne	Signification
Élève	Identifiant saisi par l'élève ou généré par le professeur.
Meilleur essai	Résultat retenu selon le mode d'évaluation.
Erreurs	Nombre d'erreurs pour l'essai retenu.
Temps	Durée de la tentative retenue.
Tentatives	Nombre de tentatives terminées et commencées.
Progression	Évolution entre la première et la dernière tentative terminée.
Détail	Affiche les tentatives de l'élève.
Races à retravailler	Races moins bien reconnues, utiles pour la reprise pédagogique.

### 8.3 Meilleur essai

En mode pédagogique, le meilleur essai est choisi dans cet ordre :

1. plus grand nombre de races reconnues ;
2. en cas d'égalité, moins d'erreurs ;
3. en cas d'égalité, meilleur temps.

### 8.4 Analyse pédagogique par race

- Le tableau professeur peut faire ressortir les races les mieux maîtrisées et les races les plus souvent confondues.
- Les liens vers l'encyclopédie permettent de retravailler directement les races difficiles.
- Cette analyse est utile après une séance pour construire une correction ou une reprise collective.

## 9. Imprimer et exporter

### 9.1 Imprimer les accès élèves

- À utiliser surtout en mode accès préparés.
- La page imprime une bande par élève, facile à découper.
- Chaque bande contient un QR code individuel et un code de secours court.
- Une ligne Nom / Prénom est laissée vide pour pouvoir écrire manuellement sans stocker ces informations dans la base.

### 9.2 Imprimer le QR code de séance

- À utiliser en mode auto-inscription.
- Le QR code peut être projeté ou imprimé.
- Le code court de séance peut être écrit au tableau si certains élèves ne peuvent pas scanner le QR code.

### 9.3 Export CSV

Le bouton Exporter les résultats CSV permet de récupérer les résultats dans un tableur. L'export peut servir à conserver une trace, calculer des moyennes, préparer un bilan de séance ou identifier les races à revoir.

## 10. Gérer élèves, tentatives et sessions

### 10.1 Depuis le tableau de bord professeur

- Supprimer un élève depuis le bloc Accès élèves créés ou inscrits.
- La suppression retire aussi les tentatives associées à cet élève.

- Vérifier les tentatives terminées et commencées dans le tableau de résultats.

## 10.2 Depuis l'administration du site

L'administration générale du site contient un onglet Sessions de jeu. Il permet de superviser les séances du mode classe.

- Voir toutes les sessions créées.
- Repérer le nombre d'élèves et de tentatives.
- Ouvrir une session pour la contrôler.
- Supprimer un élève, une tentative ou une session complète si nécessaire.
- Nettoyer les séances de test ou les séances expirées.

### Suppression d'une session

Supprimer une session complète supprime les élèves, résultats, associations de races/photos et éléments de journal liés à cette session. Cette action doit être réservée aux séances de test ou aux séances devenues inutiles.

## 11. Conseils RGPD et bonnes pratiques

- Éviter de demander le nom de famille des élèves dans le mode auto-inscription.
- Préférer un prénom seul, un pseudo, un code de groupe ou un identifiant distribué par le professeur.
- Ne pas collecter d'adresse email élève.
- L'email professeur reste facultatif.
- Utiliser les lignes Nom / Prénom imprimées uniquement sur papier si le professeur veut distribuer les accès nominativement.
- Supprimer les séances de test ou les anciennes séances lorsqu'elles ne sont plus utiles.
- Éviter les identifiants trop longs : 24 caractères maximum.

## 12. Dépannage rapide

Problème	Solution possible
Un élève ne peut pas s'inscrire	Vérifier que l'auto-inscription est ouverte et que le code séance est correct.
Un élève attend et ne peut pas commencer	Si le top départ professeur est activé, cliquer sur Lancer la séance.
Un élève a utilisé un mauvais identifiant	Supprimer l'inscription depuis le tableau de bord, puis laisser l'élève se réinscrire.
Un QR code ne fonctionne pas	Utiliser le code de secours ou le code séance affiché.
Les résultats ne s'affichent pas	Attendre l'actualisation automatique ou recharger le tableau de bord professeur.
Un élève a quitté avant la fin	La tentative reste commencée. Elle peut apparaître dans le détail mais ne compte pas comme résultat terminé.
Une séance a trop de races	Limiter la séance à 20 races maximum. Le système bloque la création au-delà.
Une photo ne doit pas être utilisée en classe	Dans l'administration photo, décocher l'usage Mode classe pour cette photo.
Les boutons Modifier / Supprimer ne sont pas visibles	Ils sont affichés uniquement si aucun élève n'est inscrit dans la séance.

## 13. Fiche mémo professeur

Avant la séance	Pendant la séance	Après la séance
Créer la séance, choisir le mode élève, sélectionner les races et les photos, vérifier le QR code ou les accès, tester la sélection.	Afficher le QR code ou distribuer les accès, vérifier les inscrits, lancer la séance si le top départ est activé, suivre les résultats en direct.	Consulter les résultats, ouvrir le détail si besoin, exploiter les races à retravailler, exporter le CSV, supprimer les séances de test ou anciennes séances inutiles.

Version mise à jour - juin 2026