

Guide de l'Enseignant



A PROPOS

Coding Park est une plateforme ludique qui aide les enfants à comprendre la pensée informatique par le jeu vidéo. Conçue à la fois pour les élèves et les enseignants, la plateforme permet aux élèves d'acquérir les compétences requises progressivement dans le jeu. Elle propose aux enseignants des ressources interactives prêtes à l'emploi, ainsi qu'un outil de supervision d'ateliers qui permet d'évaluer la progression des élèves en temps réel.

PRESENTATION DU TABLEAU DE BORD

En tant qu'enseignant ou éducateur, vous avez la possibilité de créer vos propres ateliers en classe, ou pendant les heures périscolaires, avec un outil de supervision également appelé « Dashboard ». Le Dashboard vous permet en effet de sélectionner les leçons à inclure dans l'atelier, d'identifier les élèves par leur prénom ou par email, et enfin de suivre l'évolution de chacun de vos élèves en temps réel.

Ce document présente en détail la démarche à suivre afin de créer vos propres ateliers et bénéficier ainsi des fonctionnalités conçues spécialement pour les enseignants.

PROCEDURE A SUIVRE POUR L'ENSEIGNANT

Si vous avez créé un compte enseignant sur Coding Park, vous devez avoir deux icones de plus dans le menu horizontal.



La première icone donne accès au « Compositeur de leçons ». Cet outil vous permet de configurer votre atelier en trois étapes, c'est-à-dire :

- Choisir les leçons à inclure dans l'atelier,
- Identifier les élèves pouvant rejoindre l'atelier,
- Lancer l'atelier.

Une fois l'atelier lancé, la deuxième icone donne accès au Dashboard. Celui-ci sera initialisé avec les données de l'atelier et se verra rafraichir automatiquement au fur et à mesure de l'avancement des élèves dans l'atelier.

ETAPE 1. CHOIX DES LEÇONS

Une fois cliqué sur le bouton « Compositeur de leçons », vous avez une vue scindée en deux parties. A gauche vous avez la liste des leçons disponibles dans le catalogue. A droite, vous avez l'outil de configuration.

Pour sélectionner les leçons de l'atelier, il suffit de cliquer sur les leçons à gauche ; celles-ci apparaîtront instantanément dans l'outil de configuration.



Vous ne pouvez pas sélectionner plus de deux leçons par atelier.

Veuillez noter que l'ordre des leçons est important : dans l'exemple, les élèves vont commencer par les exercices de la leçon « Getting started : Part 1 », ensuite « Getting started : Part 2 ». Vous pouvez changer les leçons en cliquant sur le bouton (x) à droite de chaque leçon dans la table.

ETAPE 2. IDENTIFICATION DES ELEVES

L'étape suivante consiste à identifier les élèves participant à l'atelier. Pour cela, la méthode préconisée consiste à attribuer un identifiant sous forme d'une chaine de caractères alphanumériques, mais généralement un prénom suffit. En cas de présence d'homonymes, il convient de les séparer par un nombre, par exemple : Alex1, et Alex2.



Pour chacun de vos élèves, saisissez un identifiant et cliquez sur le bouton Ajouter (+)

Veuillez noter que le nombre maximum d'élèves par atelier est fixé dans votre abonnement. Par exemple, pour une offre Coding Park Teacher, le nombre maximum d'élèves est 10. Pour une formule Coding Park School, vous pouvez fixer ce nombre en fonction de vos besoins.

ETAPE 3. LANCEMENT DE L'ATELIER

C'est presque fini, il suffit maintenant de cliquer sur le bouton « Commencer » pour lancer l'atelier.



Aussitôt l'atelier lancé, vous verrez apparaître une entrée dans la table « Sessions » en haut à droite de l'écran. Tous les autres champs deviennent grisés ; il n'est pas possible une fois la session lancée de modifier le contenu ou la liste des élèves.



Si vous voulez modifier le contenu ou la liste des élèves après le lancement d'une session, il suffit de supprimer la session en cliquant sur le bouton (x) à droite de la session. Une fois la session supprimée, les autres champs de l'outil de configuration redeviennent accessibles, vous pouvez alors procéder aux changements que vous voulez apporter.

La dernière étape consiste à récupérer le code de la session et de le transmettre à chacun de vos élèves : ce code leur permettra de rejoindre la session depuis l'application sans avoir à créer un compte au préalable.

Pour copier le code, cliquez sur le code de session, ensuite sélectionnez le texte.



Une fois la session lancée, le Dashboard s'initialise avec les données de l'atelier. En cliquant sur le bouton « Dashboard », vous pouvez d'ores et déjà voir vos élèves sur les *starting-blocks*.

| | 💫 Ge | tting sta r l | ted: Part 1 | Cetting started: Part 2 « | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|--------------|--------------------------|---------------|---------------------------|----------------|------------|----------|----------------|----|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
| sofia | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vlad | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| nathan 👔 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| amine | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| cristina | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| jabier | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | No Data Available. | | | | | | | | | | |
| ő | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0.0 0.00 | 0.00 vlad | 0.00 nathan | 0.00 amine | 0.00 cristina | 0.00 jabier | 0.0 lun | 00 1a | 0.00 adrien | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

PROCEDURE A SUIVRE POUR L'ELEVE

Avec l'identifiant unique que vous avez défini pour chacun des élèves, et le code de la session, les élèves pourront se connecter à la session depuis l'interface publique. Pour cela, il suffit de se rendre sur <u>https://app.codingpark.io/goldenquest</u>

Ensuite, chacun des élèves clique sur le menu en haut à droite (bouton *hamburger*), et sélectionne l'entrée « Rejoindre une session ».



Une fenêtre d'authentification s'ouvre, il suffit alors à l'élève de saisir son identifiant, et le code de la session que l'enseignant lui a transmis.



Et voilà, dans cet exemple, Luna a déjà embarqué dans l'aventure, elle se verra initialiser un catalogue avec les leçons sélectionnées pour la session. Il suffit de cliquer sur la leçon, et elle sera redirigée automatiquement vers le premier exercice de la leçon.

Au fur et à mesure que les élèves progressent dans la session, leurs scores sont convertis en médailles.

COMPRENDRE LE SYSTEME DE NOTATION

Vous l'avez remarqué, les solutions des élèves sont évaluées par rapport à une solution optimale connue a priori. Il existe plusieurs paramètres entrant en jeu dans le calcul du score, dont les plus importants sont :

- Le nombre d'essais/erreurs : la note est pondérée par le nombre de fois que l'élève teste son algorithme avant d'aboutir à une solution. Le premier essai n'est pas comptabilisé.
- La longueur de la solution : il s'agit ici d'évaluer la solution en termes de complexité algorithmique et de performances d'exécution. Par exemple, écrire jump(3) est plus pertinent qu'écrire 3 fois jump(1).

Une note sur 10 est affectée à la solution de l'élève, qui est ensuite transformée en étoiles (5 étoiles au maximum, chaque étoile représente 2 points). Enfin, l'élève obtient toujours une médaille selon les règles suivantes :

- Médaille d'or : le score est de 10 sur 10
- Médaille d'argent : le score vaut entre 7 et 9 sur 10
- Médaille de bronze : le score est inférieur à 6 sur 10



Sur le Dashboard, seules les médailles apparaissent dans la grille. En positionnant le curseur de la souris au-dessus d'une médaille, le score de l'élève (note sur 10) est affiché.



Enfin, en positionnant le curseur de la souris sur le numéro d'un exercice, la solution est affichée.



NOUS CONTACTER

Nous sommes à votre écoute, n'hésitez pas à nous envoyer un mail à l'adresse <u>support@codingpark.io</u> pour toutes questions relatives au fonctionnement de la plateforme. Aussi, nous sommes ouverts à toutes suggestions qui puissent améliorer l'expérience utilisateur, le système de notation, ou tout autre domaine connexe pouvant rendre la plateforme meilleure d'un point de vue pédagogique.