Recommandations à destination des enseignants

Maîtrise des paramètres de géolocalisation :

- Assurez-vous de bien comprendre les paramètres de géolocalisation des différents types de téléphones utilisés par les élèves avant de vous lancer dans une chasse aux bippers.
- Accordez les autorisations de géolocalisation au navigateur web utilisé sur le téléphone.
- Cochez la case "position exacte" si cette option est disponible.
- Recommandez aux élèves le navigateur SAFARI sous IOS / Google Chrome sous Android.
- Recommandez aux élèves de désactiver la mise en veille du téléphone pendant le jeu.

Notez que les élèves sont souvent des consommateurs d'applications mais peuvent rencontrer des difficultés avec les réglages, donc soyez attentif à cela.

Explication sur l'utilisation de Bipper :

- Expliquez aux élèves que Bipper ne vise pas à fournir une localisation en temps réel du joueur (vous pouvez même masquer la position du joueur sur la carte si nécessaire et choisir une carte virtuelle muette).

- Faites comprendre que l'actualisation n'est pas aussi fréquente qu'un GPS routier. Insistez sur le fait que le but est d'apprendre à s'orienter, que ce soit avec une carte papier ou virtuelle, et non pas de connaître sa géolocalisation à chaque seconde.

Préparation de deux chasses distinctes :

- Prévoyez une chasse "test" avec une ou deux balises.
- Partez avec vos élèves pour tenter de déverrouiller la balise « test ».
- Identifiez ensuite les téléphones correctement paramétrés et répartissez-les dans les différentes équipes.

Recommander aux étudiants de choisir un nom d'équipe/d'utilisateur court.

- Demandez à vous élèves d'optez pour un nom d'équipe court et facile à mémoriser. En cas de déconnexion accidentelle, Ils devront réencoder exactement le même nom d'équipe, avec la même casse et les mêmes icônes, pour que le système reconnaisse l'équipe. En choisissant un nom court, on réduit le risque d'erreur lors de la réinscription, assurant ainsi que les balises déjà validées seront comptabilisées correctement dans le parcours.

Navigation web

- Pour une expérience utilisateur optimale, il est préférable d'éviter d'utiliser les boutons "avancer" et "reculer" du navigateur. Au lieu de cela, privilégiez les boutons de navigation spécifiques à la page web que vous visitez. En utilisant ces boutons, vous maintiendrez le contexte, accéderez aux fonctionnalités spécifiques du site et éviterez les problèmes de compatibilité. Cela garantira une navigation plus cohérente et fonctionnelle."
- Désactiver la mise en veille du téléphone pendant le jeu.

Placement d'une balise de départ dans votre véritable chasse.

- Assurez-vous de placer une balise de départ, car c'est à partir de cette première balise que le temps de jeu est enregistré.

Utilisation de cartes d'orientation IOF et de bippers :

Il est tout à fait possible d'utiliser de véritables cartes d'orientation (IOF...) en version papier dans le cadre de l'activité (sélectionnez la carte « Abstrait » dans les paramètres de votre chasse)
Indiquez les emplacements des balises sur la carte et placez vos bippers (balises virtuelles) aux endroits correspondants.
Bipper est alors utilisé comme un moyen de vérifier le passage aux balises, avec la possibilité de poser des questions, des défis à réaliser.

Sécurité

- Étant donné que l'activité se déroule à l'extérieur, il est essentiel de communiquer aux élèves les consignes de sécurité appropriées, en particulier si la chasse se déroule en dehors de l'enceinte de l'établissement scolaire.

- Assurez-vous que les élèves sont conscients des règles de sécurité à respecter, telles que traverser la route en groupe, rester ensemble, éviter les endroits dangereux, etc.

- Envisagez d'organiser une brève séance d'information sur la sécurité avant le début de l'activité pour rappeler aux élèves les bonnes pratiques à suivre pendant la chasse.

- Si nécessaire, fournissez des contacts d'urgence ou des instructions spécifiques en cas de situation imprévue pendant l'activité.