



Recommandations à destination des enseignants

1. 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.

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

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

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.



Nous recommandons d'encourager les élèves à utiliser le sonar (uniquement dans la version SANS le tracking des équipes). À l'approche de la balise, le téléphone émettra un son, ce qui permettra aux élèves de se sentir rassurés de l'approche de la balise.

6. 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 (vous disposez d'un système de communication interne en version BETA)

6. Envoi de photos

- L'option d'envoi de photos n'est pas encore optimale, car les photos prises par les téléphones peuvent être lourdes et avoir du mal à passer par le web.
- Il est recommandé de privilégier la vérification des photos à la fin du jeu plutôt que leur envoi par l'application en temps réel.
- Si vous souhaitez tout de même recevoir les photos pendant le jeu, les élèves doivent prendre les photos en-dehors de Bipper. Ensuite, ils doivent sélectionner la photo depuis la photothèque de leur téléphone afin de choisir le format d'envoi le plus léger.
- Si cette procédure n'est pas suivie, l'envoi de la photo risque de prendre beaucoup de temps, ce qui pourrait affecter les performances de l'équipe en termes de course d'orientation.

En suivant ces consignes, vous vous assurez que la chasse se déroule de manière fluide et que les élèves comprennent bien les objectifs de l'activité.