

KIT DE DEMARRAGE POUR BIEN COMMENCER LE PROJET FINISTERRAE

Un accès possible pour les élèves sur le groupe de travail

Si vous souhaitez que les élèves ou d'autres enseignants de votre établissement puissent avoir leur compte laclasse.com rattaché au groupe de travail du projet sur laclasse.com, il suffit de leur demander de se rendre sur le menu "groupes de travail / autres groupes d'utilisateurs" du site laclasse.com. Ils doivent ensuite rechercher le mot "finisterrae" dans le moteur de recherche. Les élèves doivent cliquer sur le nom du groupe qui apparaît en résultat de recherche pour visualiser le blog. Ils peuvent s'inscrire au groupe de travail en cliquant sur le menu "s'inscrire".

Petits rappels concernant le site du projet finisterrae...

- La première mission pour chaque classe est de se rendre sur la rubrique « Publier » sur le site du projet (<http://finisterrae.laclasse.com>). Identifiez-vous et lisez la consigne laissée par l'intervenant.

- Vous pouvez ensuite, si le jugez nécessaire, modifier le nom et la description de la rubrique de votre classe. Cette partie vous permet de présenter votre classe et votre projet de classe à l'intervenant.

Pour le faire, il faut vous authentifier sur la rubrique "publier". Sous la dernière consigne, apparaît le nom de votre rubrique de classe : "Classe du collège...". Double-cliquez sur le titre de la rubrique, effacez "Classe du collège..." et écrivez le nom de votre classe, Validez par "OK". Pour vous présenter, double-cliquez sur le cadre de texte et saisissez votre description. Validez par « OK ».

- Il est également possible d'afficher une photo (100 X 100 pixels) de votre classe en ligne, en logo de cette rubrique de classe.

Pour mettre le logo en ligne : double-cliquez sur le logo installé par défaut pour le modifier.

- Vous pouvez à présent commencer à répondre aux consignes laissées par le compositeur.

Retrouvez la dernière consigne sur la rubrique « publier ». Pour travailler sur la consigne, des ressources sont à votre disposition dans la rubrique « Espace Ressources ». Pour répondre à la consigne, cliquez sur le bouton vert « +Répondre » situé au bas de la consigne. Cette action crée automatiquement un nouvel article. Double-cliquez sur le titre pour remplacer le titre par défaut par le vôtre, puis validez par "OK". Faites de même pour le texte, et pour joindre un document si nécessaire.

Pour se repérer sur le site :

TRAVAIL EN COURS : Pour suivre les réponses de l'auteur sur le forum de chacun de vos articles, mais aussi pour retrouver le travail de toutes les classes, et leurs échanges avec Pierre Badaroux.

CONSIGNES : Pour lire toutes les consignes.

ESPACE RESSOURCES : C'est ici que vous trouverez un mode d'emploi du site, un tutoriel pour le projet, et des rubriques « jukebox », utiles pour travailler avec vos classes sur les consignes de Pierre Badaroux.

Le PROJET : Pour lire la présentation du projet et retrouver le travail réalisé les années précédentes.

ESPACE PEDAGOGIQUE : Pour accéder au blog du projet. Il s'agit d'un groupe de travail créé sur laclasse.com. N'hésitez pas à vous en servir pour nous poser des questions, signaler un événement sur le thème du projet... Pour écrire un article : connectez-vous avec votre compte laclasse.com et cliquez sur le bouton "Contribuer au blog" qui apparaît en bas de page.

PUBLIER : Pour publier un nouvel article ou supprimer un ancien (en cliquant sur la croix rouge), lire la dernière consigne et retrouver son espace personnel.

Je reçois régulièrement des mails parlant du projet...

Les enseignants inscrits au projet reçoivent automatiquement un mail venant du site "finisterrae.laclasse.com" dès qu'une nouvelle publication est mise en ligne pour vous inviter à la lire. Si vous ne recevez rien ou si vous souhaitez modifier votre adresse, contactez-nous.

Comment contacter les intervenants ou les autres enseignants inscrits ?

Utilisez l'adresse finisterrae@lists.erasme.org comme destinataire de votre mail, et votre mail sera envoyé à tous les intervenants et enseignants inscrits au projet.