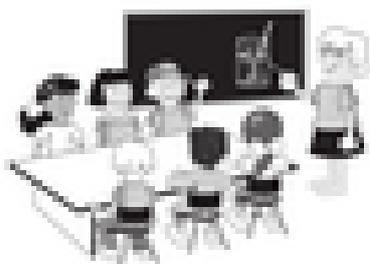


<http://anglais.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article662>



Créer un jeu de piste ou guide interactif avec le site et l'application Actionbound

- Ressources - Ressources pédagogiques -



Date de mise en ligne : mercredi 5 juin 2019

Copyright © Anglais - Académie de Rouen - Tous droits réservés

Table des matières

- [Le site Actionbound](#)
- [Prendre en main Actionbound](#)
- [Un exemple](#)
- [Autre utilisation](#)
- [Les plus](#)
- [Les moins](#)

>

Tout d'abord un grand merci à Séverine Vivier (Académie de Poitiers) pour la découverte de ce site et son application !

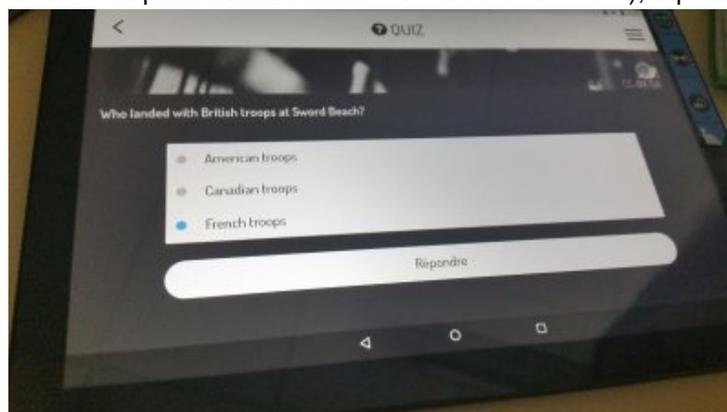
Merci aussi aux collègues d'histoire car l'activité qui suit est une version anglaise de leur questionnaire.

Le site Actionbound

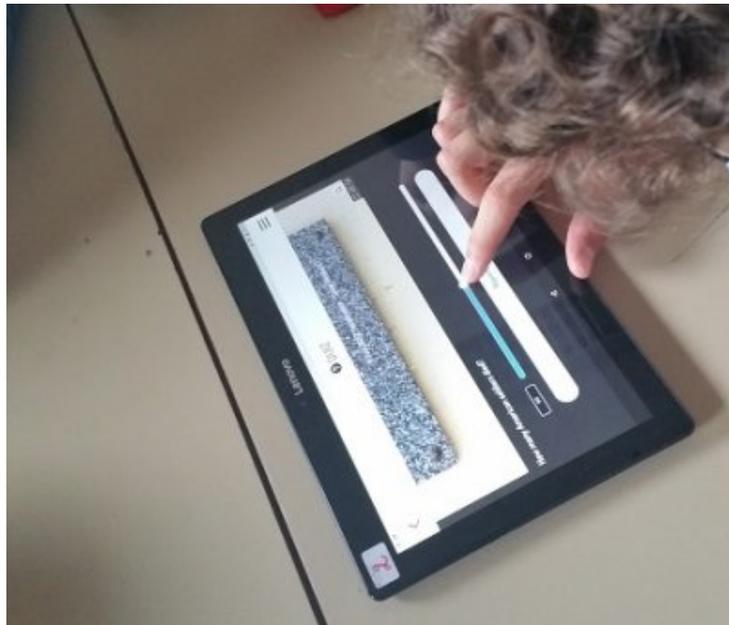
- [Actionbound](#) est un site en ligne qui permet de créer des jeux de piste ou guides interactifs.
- Le site nécessite la création d'un compte (gratuit) côté professeur.
- L'interface est en anglais ou en allemand.
- Les élèves accèdent à un jeu de piste ou guide interactif en scannant un QR code (donné par le professeur) avec l'[application Actionbound](#) (disponible sur Google Play et Applestore).
- L'activité peut être réalisée sur tablettes ou sur smartphones, les tablettes offrant un plus grand confort visuel.

Prendre en main Actionbound

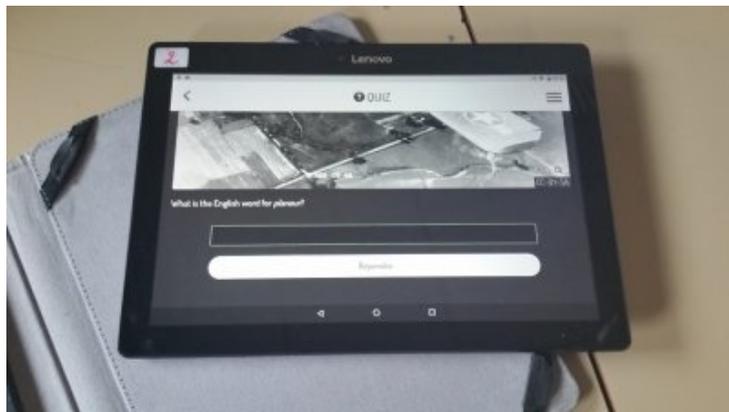
- Le professeur crée son questionnaire sur le site. Plusieurs types de questions sont possibles : choix multiple, réponse chiffrée (un curseur est à déplacer entre un minimum et un maximum), réponse à taper.



Choix multiple

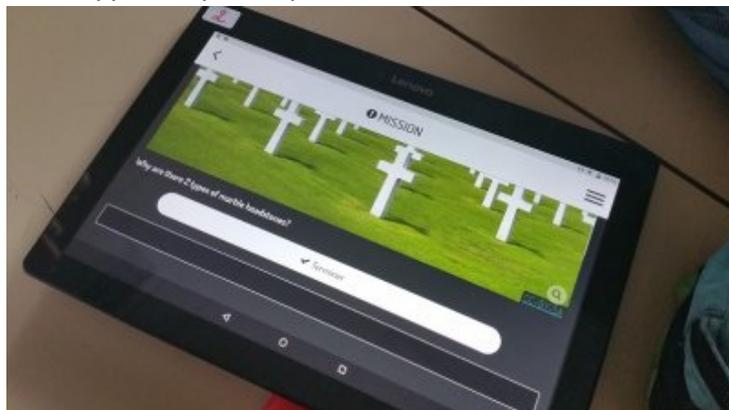


Curseur



Réponse à taper

- Le professeur peut créer des missions pour les élèves : exemple, prendre en photo un objet, ou donner une réponse libre. Les missions ne rapportent pas de points.

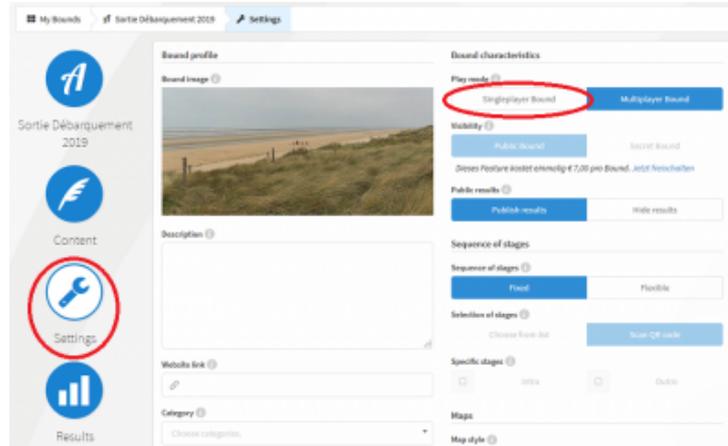


Mission

Un exemple

Voici un jeu de piste qui a été créé lors d'une sortie Plages du Débarquement avec des élèves de troisième :

- en mode par équipes : [Sortie Débarquement 2019](#)
- en mode individuel : [Sortie Débarquement 2019 \(mode individuel\)](#) (il suffit de dupliquer le jeu de piste créé en mode par équipes et de choisir le mode *Singleplayer*)



Attention, les URLs et les QR codes seront différents.

Autre utilisation

Initialement, l'activité avait été pensée pour être réalisée sur place. Cela n'a pas été possible pour deux raisons :

1. les élèves ont été répartis en groupes pour faciliter le déplacement dans le musée (et donc les différentes salles n'ont pas été visitées dans l'ordre des questions)
2. la priorité pour les élèves était de remplir leur questionnaire papier.

L'activité a été réalisée en classe le lendemain de la visite. Cela a été un excellent moyen de tester la mémoire ! Les élèves ont réussi à restituer un bon nombre d'informations sans avoir le questionnaire sous les yeux. Ils ont pu avoir un retour immédiat sur leurs réponses (les questions en anglais reprenaient une bonne partie du questionnaire proposé par les collègues d'histoire).

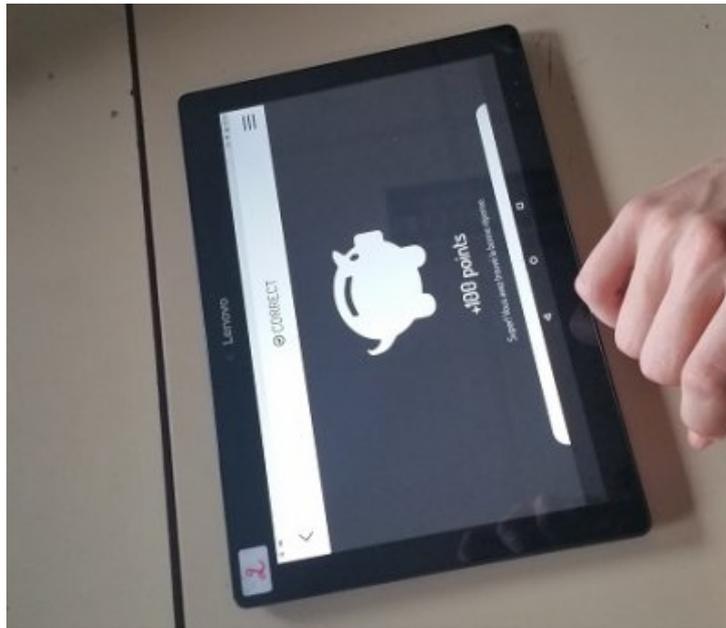
Il n'est donc pas nécessaire de faire une sortie pour utiliser Actionbound. On peut très bien envisager de faire un jeu de piste à partir de différentes ressources mises à la disposition des élèves (photos, enregistrements, textes, vidéos).

Les plus

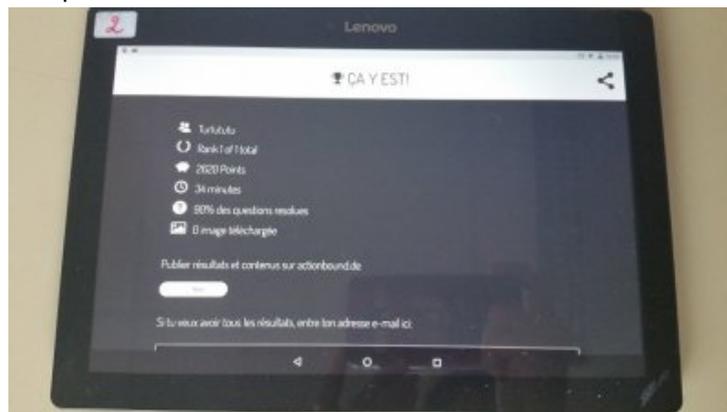
- Possibilité d'effectuer le jeu de piste hors connexion. Il faudra en revanche une connexion pour soumettre les réponses à la fin.
- Plusieurs types de questions possibles.
- Possibilité d'insérer des vidéos dans ses jeux de piste.
- Possibilité de choisir un mode en équipes ou un mode individuel.
- Possibilité de paramétrer le nombre d'essais pour répondre.

Créer un jeu de piste ou guide interactif avec le site et l'application Actionbound

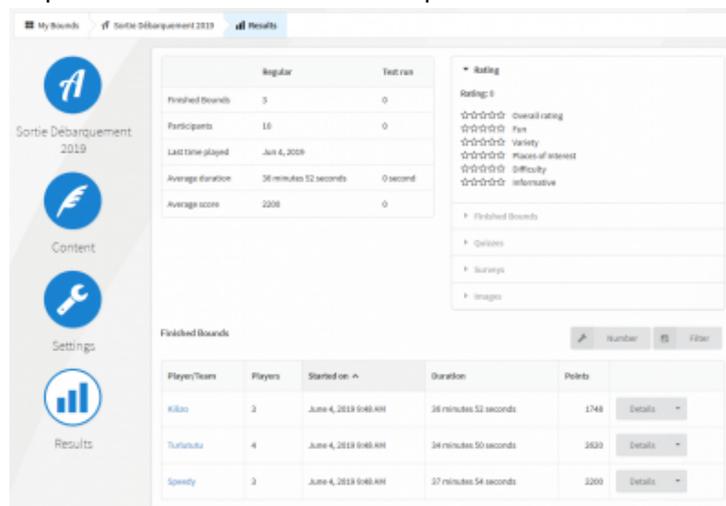
- Possibilité de créer des récompenses pour les bonnes réponses, et des pénalités pour les mauvaises réponses.



- Possibilité de montrer la bonne réponse après les essais infructueux.
- Possibilité de chronométrer le temps pour répondre à une question.
- Possibilité de confier des missions aux élèves (réponses libres, prendre des photos). Ces missions n'apportent aucun point.
- Chaque équipe reçoit un compte-rendu d'activité :



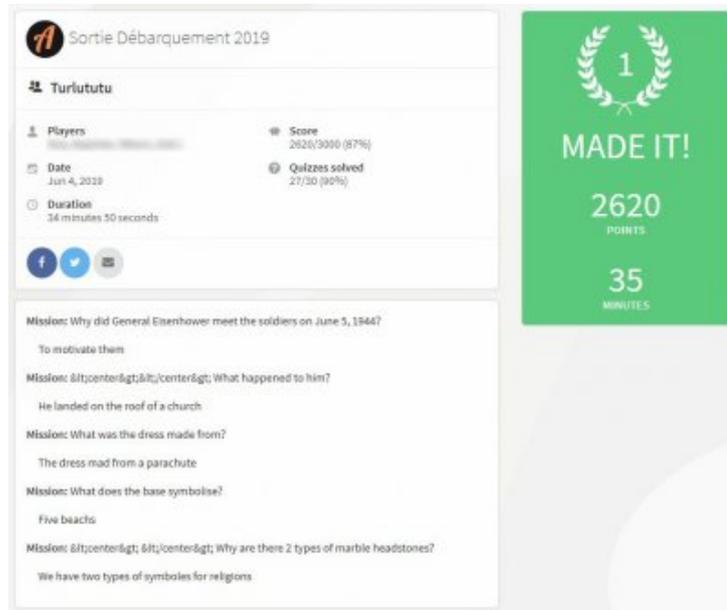
- Le professeur reçoit un compte-rendu d'activité sur son compte :



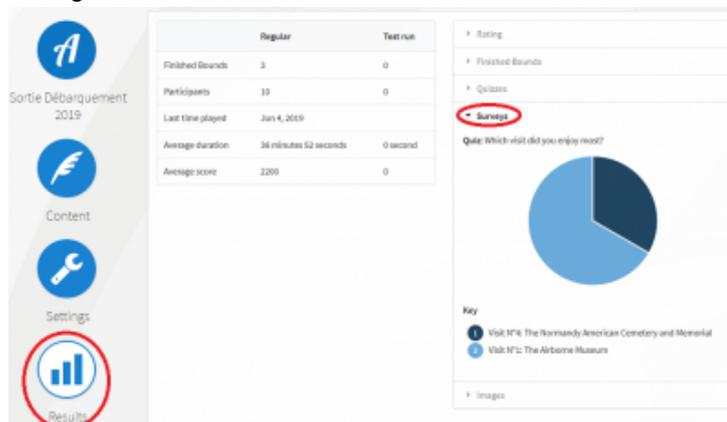
	Regular	Test run
Finished Bounds	3	0
Participants	16	0
Last time played	Jun 4, 2019	
Average duration	36 minutes 52 seconds	0 second
Average score	2200	0

Player/Team	Players	Started on	Duration	Points	
Kilbo	3	June 4, 2019 0:48 AM	36 minutes 52 seconds	1748	Details
Turtulu	4	June 4, 2019 0:48 AM	34 minutes 50 seconds	2620	Details
Speedy	3	June 4, 2019 0:48 AM	37 minutes 54 seconds	2200	Details

Il a également la possibilité d'avoir le détail pour chaque équipe :



- Possibilité de créer des sondages.



- Possibilité de consulter d'autres jeux de piste qui ont été rendus publics.

Les moins

- Il n'est pas possible de passer une question pour y revenir ensuite. Il faut donc connaître à l'avance le lieu qui sera visité pour bien prévoir l'ordre des questions.
- Les élèves doivent taper exactement les réponses paramétrées, il n'y a pas de tolérance par rapport aux approximations orthographiques ! Mais c'est le cas pour tous les autres outils numériques demandant une réponse écrite. Les élèves se montrent, cependant, plus vigilants. En groupe, ils s'interrogent davantage sur la bonne orthographe d'un mot.