
Gestion de l'équipe pédagogique

Copyright © 2010 - 2011 Arkhé- Tous droits réservés



Table des matières

1. Définitions et rôles	3
1.1. L'animateur	3
1.2. Le co-animateur	3
2. Gestion de l'équipe pédagogique	3

Historique des versions		
Version 1.0	04/12/11	Arkhé International
Version 1.1	29/06/12	Arkhé International

1. Définitions et rôles

1.1. L'animateur

L'animateur sélectionne un simulateur qui lui permet de créer un outil pédagogique original dénommé session. L'animateur accorde aux apprenants, également nommés joueurs, regroupés en équipes, un droit d'utilisation de la session qu'il a créée. L'animateur anime sous sa responsabilité cette session.

1.2. Le co-animateur

Un co-animateur est un animateur qui co-anime une session dont il n'est pas le créateur. Il a autant de responsabilités que l'animateur principal (créateur de la session). Lorsque le co-animateur lance la simulation, le système prélève des jetons sur le compte de l'animateur principal.

2. Gestion de l'équipe pédagogique

Cette fenêtre permet d'ajouter ou de retirer des co-animateurs à la session. Les nouveaux co-animateurs reçoivent un message les avertissant qu'ils co-animent la session. La liste des animateurs disponibles est gérée par le gestionnaire.



- ❶ Rappel du prénom et nom du créateur de la session.
- ❷ Liste des animateurs qui sont rattachés au même gestionnaire.
- ❸ Ensemble des opérations qui permettent de basculer de la liste des animateurs disponibles vers la liste des co-animateurs et vice-versa.
- ❹ Liste des co-animateurs de la session en cours.
- ❺ Bouton "Enregistrer". Valide l'équipe d'animation.

Remarque : Vous pouvez double-cliquer sur le texte qui est sous forme "prénom-nom de l'animateur" pour faire basculer un animateur d'une liste à l'autre.