

RALLYE DU PATRIMOINE DE SEINE ET MARNE : NUMERISATION

Destination (page web)

- Nom des auteurs (présentation de la classe)
- Adresses postale et courriel de la classe
- **Guide touristique** word puis PDF (imprimable)
- images (elles peuvent être insérées dans le guide touristique)
- **fichiers son** (non obligatoire)

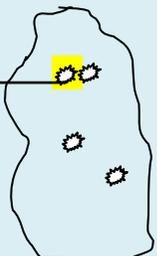
[Retour accueil](#)

Page d'accueil (page web)

RALLYE DU PATRIMOINE DE SEINE ET MARNE

1. Règle du jeu (imprimable)
2. Carte de seine et Marne (imprimable)
3. Fiche réponses (imprimable)

Carte du département avec zones réactives (=destinations)



4. Choisis un parcours : P1 P2 **P3**

Page Hot Potatoes

Les destinations du parcours 3

1. Trouve les trois destinations de ton parcours et **note ton score sur la fiche réponse.**

- D1 = devinette + choix mult pour réponses
- D2
- D3

2. Tu peux retourner à l'accueil pour imprimer les guides correspondant à tes 3 destinations **Accueil**
3. Pour continuer le rallye, **cliquez ici.**

Bonne route !

Questions (Hot pot)

Parcours 3

Choisis ton jeu

1. **Mots croisés**

OU

2. **QCM**

OU

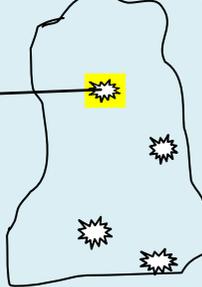
3. **Associations**

[Retour épreuves](#)

Les épreuves (page web)

Parcours 3

1. Clique sur chacune des trois destinations de ton parcours et réponds aux questions (3 questions par parcours)
2. **note ton score sur la fiche réponse**



3. Complète la frise de ton parcours **P1 ou P2 ou P3**

[Précédent - accueil](#)

La Frise : (document Word)

Parcours 3

Voici 5 images : 3 d'entre elles seulement appartiennent à ton parcours.

1. Place les 3 images sur la frise dans la bonne période (copier/coller)

<input type="checkbox"/>				
Préhistoire	Antiquité	Moyen Age	Temps Modernes	Epoque contemporaine

2. Donne-leur un titre : écris-le sous les images.
3. Note ton score après vérification par ton enseignant. 1) destinations..... 2) parcours :
4. Enregistre ton fichier en lui donnant un nom et envoie-le aux autres classes (au jury ?)

RALLYE DU PATRIMOINE DE SEINE ET MARNE

Version numérisée :

TRAVAIL DES CLASSES	LOGICIELS ou MATERIELS	TRAVAIL DES FORMATEURS
Recherches sur documents papier, et sur la toile, enquêtes.	Logiciel de navigation, utilisation d'un moteur de recherche, navigation sur sites avec l'aide de l'enseignant.	Aide dans les classes tout au long du projet
Rédaction du guide touristique	Document Word converti en pdf	Conversion en pdf si impossible à l'école
Choix des images : photographies	Appareil photo ou scanner	
Enregistrements sonores : témoignages, interviews, bruits de l'environnement..	Matériel d'enregistrement Logiciel Audacity	Formation des enseignants lors de la deuxième animation, aide dans les classes.
		Page d'accueil du rallye, recueil des documents envoyés par les classes + règle du jeu + fiche scores
Page d'accueil de la destination sur laquelle les élèves ont travaillé - Présentation de la classe, - liens vers le guide touristique, images et fichier son (facultatif)	Page web	« Squelette » de la page d'accueil des destinations pour faciliter la tâche des élèves.
Devinette destination + réponse	Document word	Pages parcours (1 . 2 . 3) Hot Potatoes
Questions destinations (mots croisés ou choix multiples ou associations) + réponses	Logiciel Hot Potatoes	Formation des enseignants lors de la deuxième animation + aide dans les classes
		Pages épreuves : Parcours 1 . 2 . 3 (carte + liens vers pages élèves.
Choix des images pour la frise et envoi des images aux formateurs par courriel	Logiciel de messagerie	Réalisation de la page « frise » des parcours 1 . 2 . 3
Envoi des différents travaux aux formateurs par courriel (guide touristique, images, fichier son, questions, page web...)	Logiciel de messagerie	Collecte des fichiers
Compléter et envoyer « la page frise » + scores par courriel aux formateurs et aux autres classes.	Logiciel de messagerie	Diffusion des résultats du rallye.