

Défi GO!

L'espace élève



DéfiGo! propose un espace personnel à chaque élève. Il y retrouvera un récapitulatif de son trésor personnel, du trésor de la classe, les entraînements à effectuer, ses défis et ses jeux.

La connexion

Pour se connecter, l'élève a besoin de son code d'accès.

Ce code unique (et non modifiable) est disponible dans l'onglet « Ma classe » de l'espace enseignant, à côté du nom de chaque élève.

Ma classe

[Mes élèves](#) [Mes groupes](#)

3 élèves [Ajouter un élève](#) [Importer un fichier](#)

Élèves en CE2		
 Casimir	code : 7eNc3HyS	
 Zélie	code : hley7Ql8	

Téléchargez et imprimez les étiquettes des accès élèves à coller dans les cahiers de texte.

[Télécharger la liste](#)

Pour vous permettre de communiquer facilement ce code à vos élèves, vous pouvez cliquer sur le bouton « Télécharger la liste » et accéder à toutes les étiquettes de vos élèves.

Giorno

Se connecter à defigo.fr en cliquant sur le bouton « Accès élève ».

Code : gn9whXio
<https://pwe.hachette-livre.fr/app/eleve/identification/gn9whXio>



 **Defi GO!**



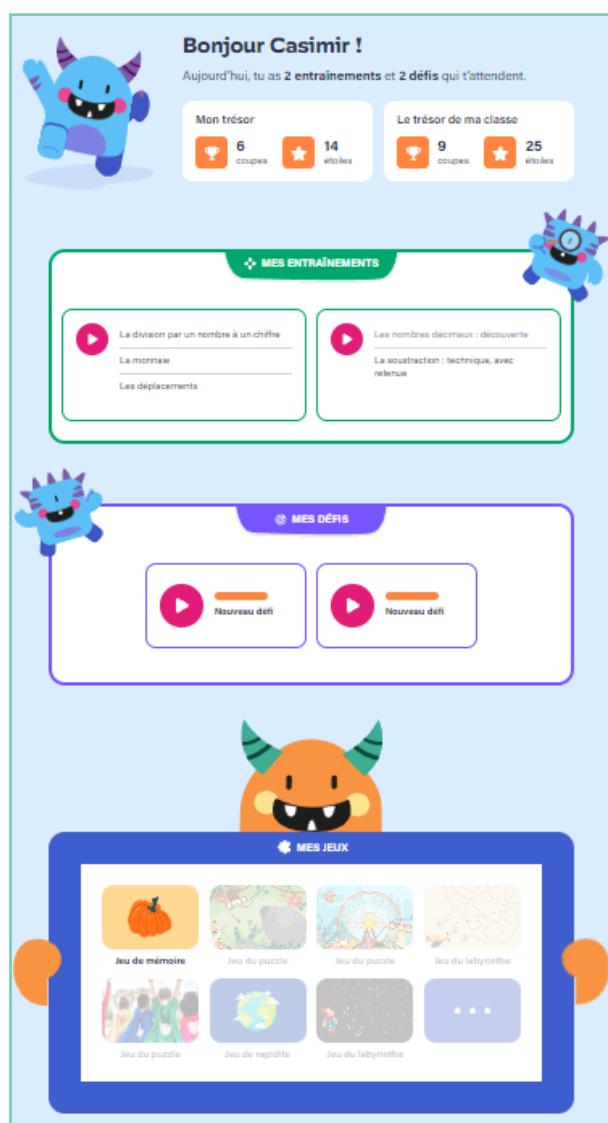
Vous pouvez découper les étiquettes et les transmettre à vos élèves, les faire coller dans le cahier par exemple, les donner aux parents...

Pour entrer dans son espace, l'élève peut :

- aller sur la page d'accueil, cliquer sur le bouton « Accès élèves », entrer le code sur la page de connexion.
- flasher le QR code présent sur l'étiquette pour arriver directement sur la page de connexion, avec le code pré-rempli. C'est la solution la plus simple pour l'élève.



L'élève arrive alors sur son espace personnel.



L'accueil

Le monstre DéfiGo présente à l'élève son récapitulatif.

L'élève voit :

- si des entraînements sont à faire ou pas.
- si un ou plusieurs défis l'attendent.
- l'état de son trésor personnel : le nombre de coupes et d'étoiles qu'il a gagnées depuis le début de l'année. Pour rappel, l'élève gagne une coupe s'il a réussi 5 exercices ou plus lors de l'entraînement sur une notion, et il gagne une étoile s'il a réussi moins de 5 exercices.
- l'état du trésor de sa classe en coupes et en étoiles, pour prendre conscience de sa contribution à la réussite de sa classe, quel que soit son niveau.



Mes entraînements

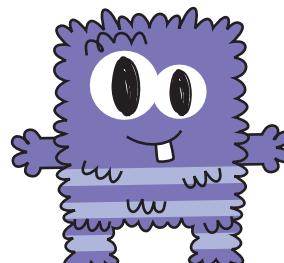
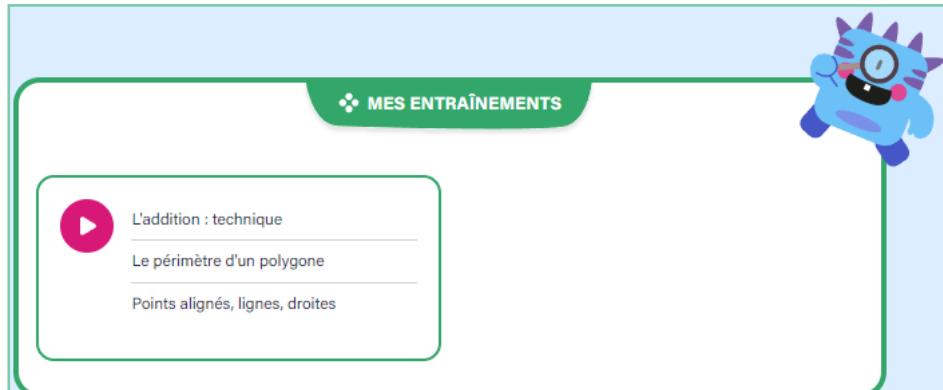
L'élève ne verra apparaître un entraînement que si vous lui en avez assigné un.

Ci-dessous, on voit que l'élève a un entraînement à jouer, constitué d'une seule notion. Il le lance en cliquant dessus.



Si vous avez lancé un entraînement constitué de plusieurs notions, le cadre mentionne ces différentes notions.

L'élève n'est pas obligé de réaliser les parcours de 10 exercices de chaque notion en une seule fois. Il peut faire une notion, avoir son score, puis quitter son entraînement avant d'y revenir plus tard. Dans ce cas, la notion déjà réalisée apparaîtra en grisé dans sa liste.



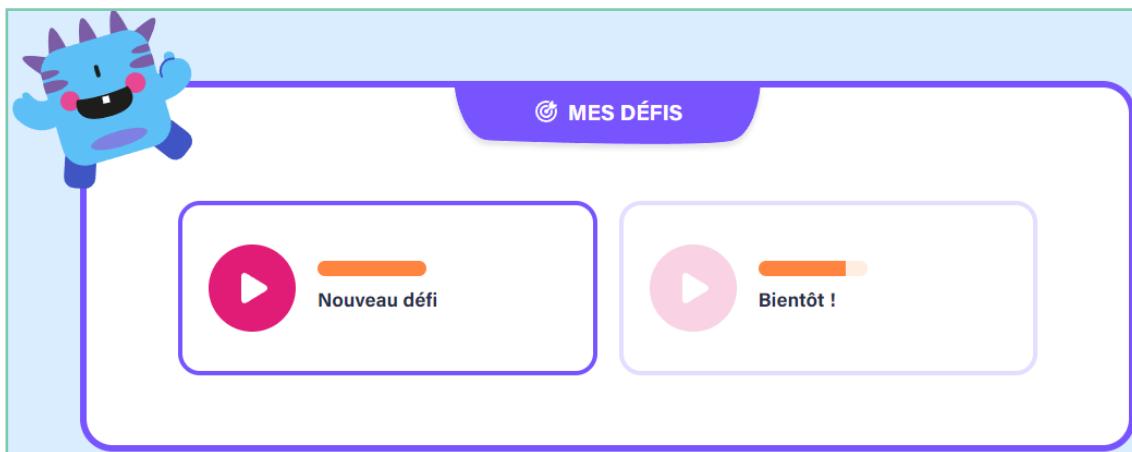
Quand un entraînement est terminé, il disparaît de l'écran de l'élève.

Les défis

Toutes les 5 notions jouées, l'élève débloque un nouveau défi. Ce défi va lui proposer de rebrasser ces 5 dernières notions, en lui **assignant** des exercices de manière aléatoire.

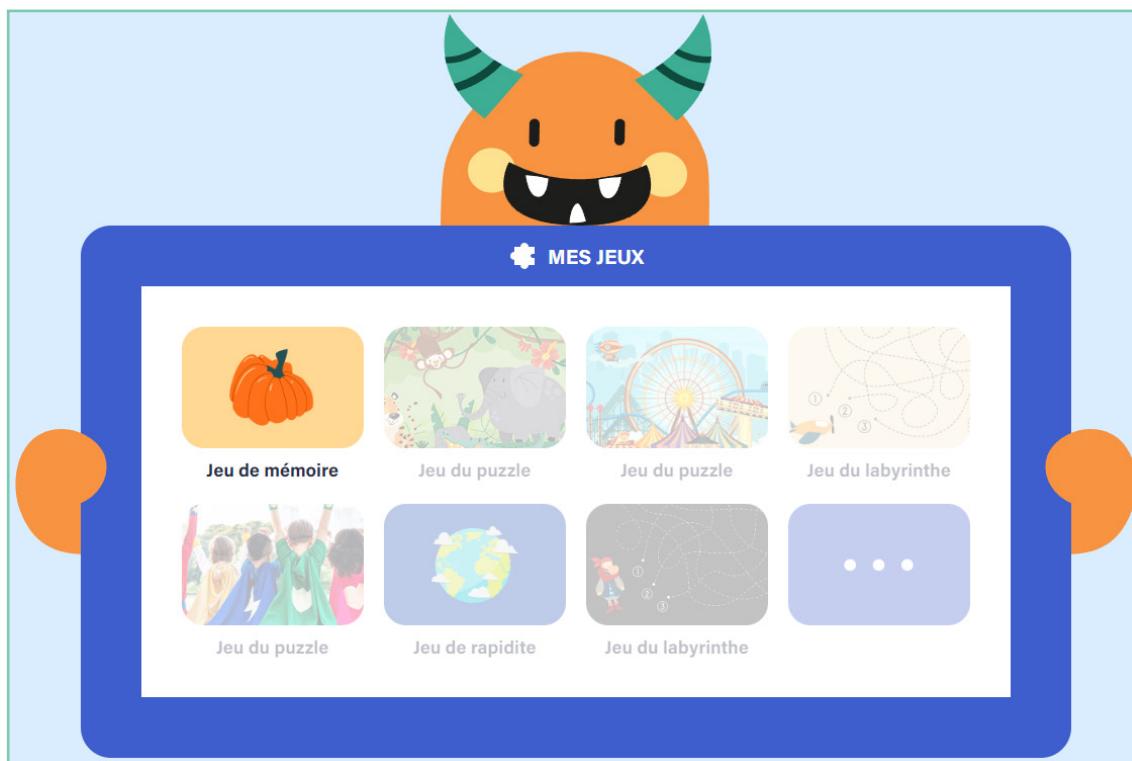
Il a 3 minutes pour réaliser le plus d'exercices possible, en gagnant 5 secondes à chaque exercice réussi !

Les jauge présentes sur sa page lui indiquent si un défi est disponible dès maintenant ou bientôt.



Mes jeux

En bas de sa page, l'élève découvre l'espace « Mes jeux ». L'élève débloque un jeu à chaque défi réalisé. Lors de la 1re année 2024-2025 de **DéfiGo!**, un seul jeu se débloquera, un Mémory, mais tous les jeux seront disponibles à la rentrée 2025. Une fois débloqués, les jeux seront accessibles indéfiniment à l'élève.



Les exercices des entraînements

En cliquant sur un entraînement sur sa page, l'élève lance la série de 10 exercices qui constituent chaque notion.

Chaque écran d'exercice affiche les informations suivantes :

Un bouton pour déclencher l'audio de la consigne.

Le nom de la notion en cours.

Partage et division

Quitter

Complète l'égalité.

$29 = (5 \times 5) +$ []

6 7 3 8 5 4

Valider ✓

La zone d'exercice avec des typologies d'exercices interactifs très variées : étiquettes à déplacer, relier, vrai/faux, saisie de texte, choix au clic...

Un bouton pour valider sa réponse.

Une fois l'exercice validé, l'élève voit ses bonnes réponses en vert et ses erreurs en rouge.

Sur quelle(s) droite(s) se trouve le point H ? Clique sur la (ou les) bonne(s) réponse(s).

la droite (AC)
 la droite (GD)
 la droite (GB)

Voir le corrigé Suivant

Ce bouton permet à l'élève, s'il le désire, de comparer ses réponses aux bonnes réponses attendues.

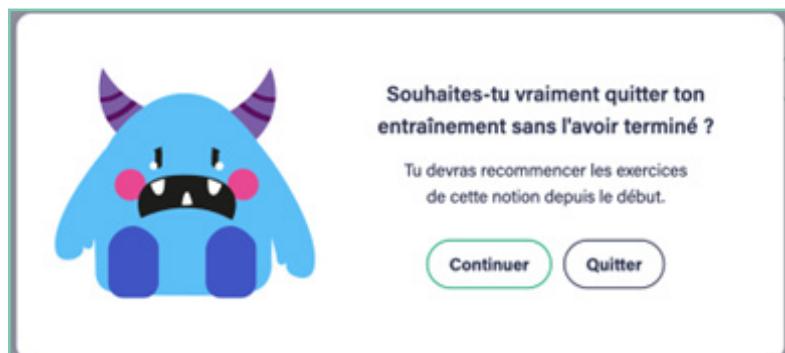
Bouton pour passer à l'exercice suivant.

Ce bouton permet à l'élève, s'il le désire, de comparer ses réponses aux bonnes réponses attendues.

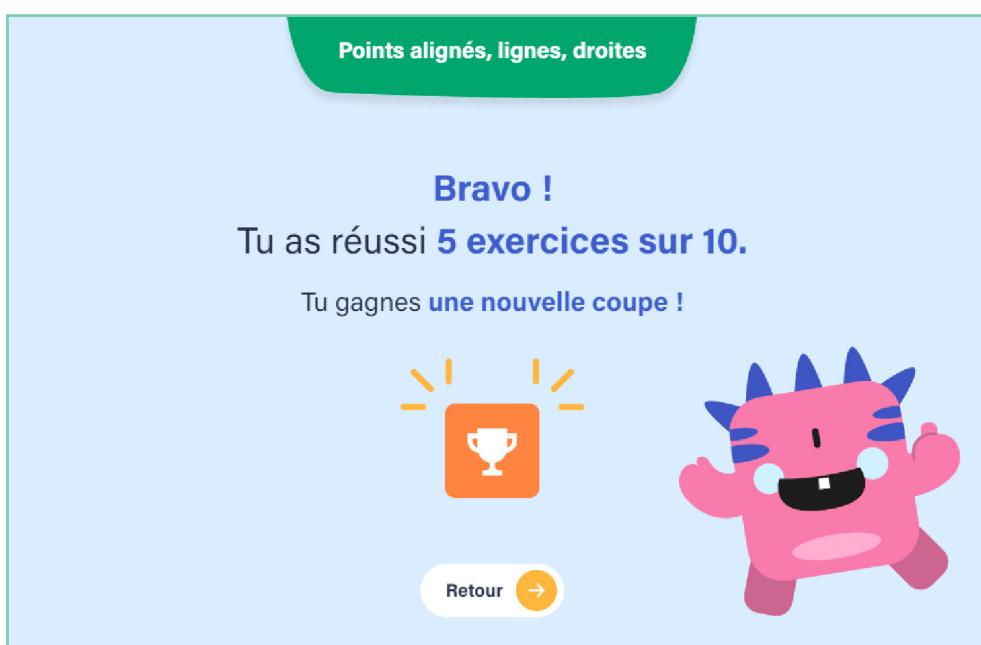
Bouton pour passer à l'exercice suivant.

Si vous avez paramétré un entraînement avec 2 essais, le bouton « Voir le corrigé » n'apparaîtra pas ici, pour ne pas donner la bonne réponse à un exercice que l'élève rejouera quelques instants plus tard !

Il peut à tout moment quitter son entraînement en cliquant sur le bouton « Quitter » en haut à droite. Le petit monstre sera triste de cette décision et demandera à l'élève de confirmer son choix de quitter... en effet, il perdrait alors les résultats de la notion en cours et devrait recommencer l'entraînement sur cette notion depuis le début !



À la fin de l'entraînement sur une notion, l'écran du score apparaît, avec la récompense associée.



Si l'entraînement que vous avez programmé contient plusieurs notions, l'écran de score apparaîtra à la fin de chaque notion. L'élève aura alors le choix de continuer sur la notion suivante (bouton « Suivant ») ou de retourner à sa page (bouton « Retour »).

Félicitations ! Vos élèves sont maintenant prêts à s'entraîner sur **DéfiGo!**.
Merci et à bientôt!

