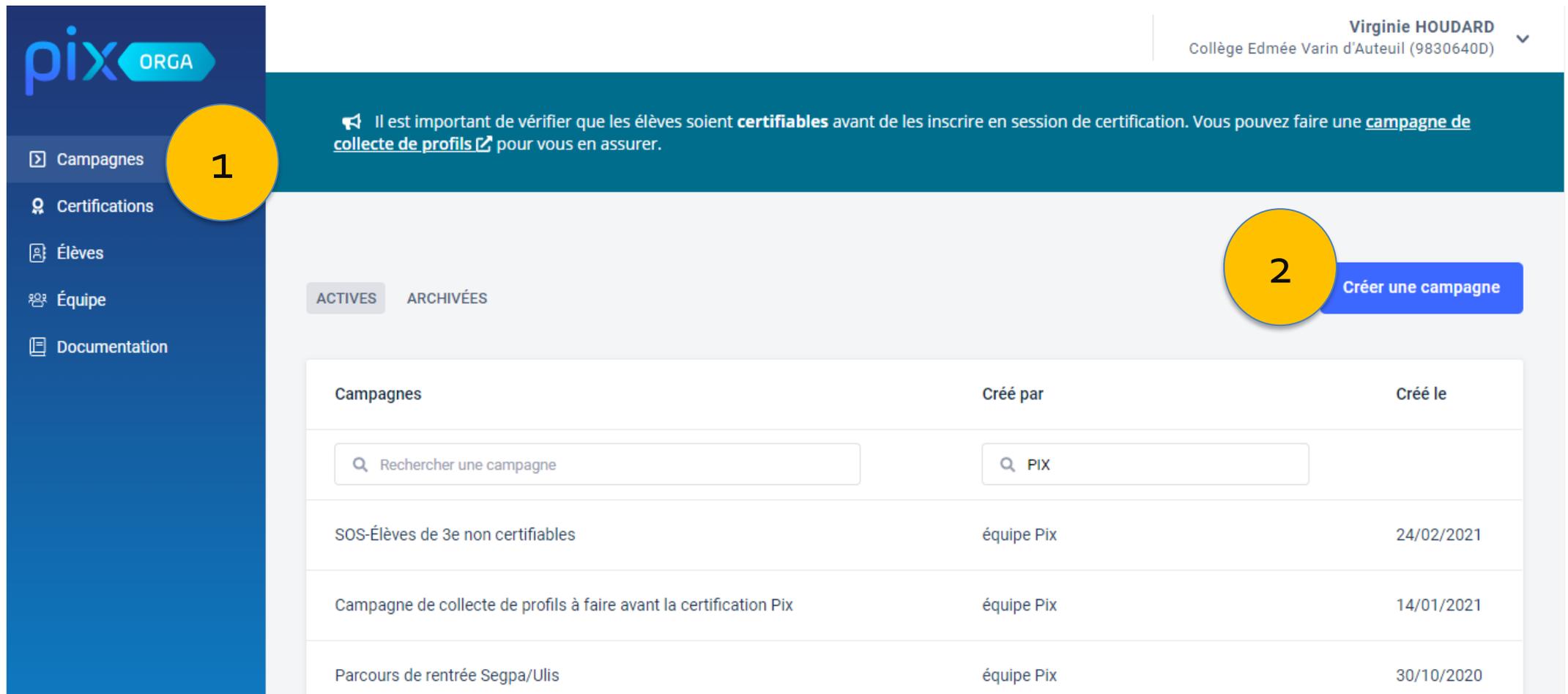


TUTORIEL COMMENT CREER LES CAMPAGNES DANS SA BASE PIXORGA POUR L'UTILISATION DU CARTABLE NUMERIQUE

- Ouvrir** l'espace PIXORGA de l'établissement, **cliquer** sur le menu Campagnes puis Créer une campagne



The screenshot shows the PIXORGA interface. On the left is a dark blue sidebar with the 'pix ORGA' logo and a menu with items: Campagnes, Certifications, Élèves, Équipe, and Documentation. A yellow circle with the number '1' highlights the 'Campagnes' menu item. At the top right, the user 'Virginie HOUDARD' is logged in, with the school 'Collège Edmée Varin d'Auteuil (9830640D)' below. A teal banner contains a message: 'Il est important de vérifier que les élèves soient certifiables avant de les inscrire en session de certification. Vous pouvez faire une [campagne de collecte de profils](#) pour vous en assurer.' Below this, there are tabs for 'ACTIVES' and 'ARCHIVÉES'. A yellow circle with the number '2' highlights a blue button labeled 'Créer une campagne'. Below the tabs is a table of campaigns with search bars for 'Rechercher une campagne' and 'PIX'.

Campagnes	Créé par	Créé le
<input type="text" value="Rechercher une campagne"/>	<input type="text" value="PIX"/>	
SOS-Élèves de 3e non certifiables	équipe Pix	24/02/2021
Campagne de collecte de profils à faire avant la certification Pix	équipe Pix	14/01/2021
Parcours de rentrée Segpa/Ulis	équipe Pix	30/10/2020

□ Une fenêtre de dialogue qu'il faudra **compléter** en suivant les instructions dans l'ordre s'ouvre

1-Il faudra indiquer ici le nom de la campagne en suivant le format proposé

2-Il faudra cliquer ici

3-Il faudra cliquer sur la flèche pour dérouler le menu

4-Il faudra descendre en bas du menu et sélectionner la compétence voulue

5-Le titre du parcours s'affichera ici et sera complété par le nom de la compétence voulue (ici Programmer)

6-Il faudra toujours laisser le Non sélectionné

7-Il faudra toujours écrire le même texte proposé pour le cartable numérique

Quel est l'objectif de votre campagne ?

- Évaluer les participants
- Collecter les profils Pix des participants

Que souhaitez-vous tester ?

Si vous souhaitez avoir plus d'information, consulter [la documentation correspondante](#).

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données
- 1.3 Traiter des données
- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager et publier
- 2.3 Collaborer
- 2.4 S'insérer dans le monde numérique
- 3.1 Développer des documents textuels
- 3.2 Développer des documents multimedia
- 3.3 Adapter les documents à leur finalité
- 3.4 Programmer
- 4.1 Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
- 5.1 Résoudre des problèmes techniques
- 5.2 Construire un environnement numérique

- **Créer** la première Campagne **en suivant le paramétrage suivant**



Vous devez respecter strictement l'écriture du texte afin d'harmoniser l'ensemble des évaluations sur les établissements

Création d'une campagne

Nom de la campagne

1-Ecrire ici :

« DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 1 »

Quel est l'objectif de votre campagne ?

- Évaluer les participants
- Collecter les profils Pix des participants

Que souhaitez-vous tester ?

5.2 Construire un environnement numérique

Si vous souhaitez avoir plus d'information, consulter [la documentation correspondante](#).

2-Cliquer sur Evaluer les participants et choisir la compétence 5.2 Construire son environnement numérique

3-Laisser Non

Souhaitez-vous demander un identifiant externe ?

- Non
- Oui

Titre du parcours

Construire son environnement numérique

4-Ecrire le titre du parcours en recopiant le texte de la compétence « Construire son environnement numérique »

Texte de la page d'accueil

Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.

5-Ecrire le texte de la page d'accueil comme indiqué dans la fenêtre puis cliquer sur Créer la campagne

Annuler

Créer la campagne

6- la campagne apparait alors dans la liste des campagnes. Cliquer dessus pour ouvrir sa description

▢ Campagnes

DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 1

07/05/2021

Renouveler l'opération pour chaque compétence (14 au total) en suivant le tableau suivant

Campagne PIX	Titre du parcours	Compétence du référentiel	texte d'accueil
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 1	Evoluer dans un environnement numérique	Evoluer dans un environnement numérique	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 2	Résoudre des problèmes techniques	Résoudre des problèmes techniques	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 3	Sécuriser l'environnement numérique	Sécuriser l'environnement numérique	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 4	Protéger les données personnelles et la vie privée	Protéger les données personnelles et la vie privée	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 5	Mener une recherche et une veille d'information	Mener une recherche et une veille d'information	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 6	Gérer des données	Gérer des données	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 7	Développer des documents textuels Multimédias	Développer des documents textuels Multimédias	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 8	Développer des documents	Développer des documents	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 9	Interagir	Interagir	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 10	Partager et publier	Partager et publier	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 11	Collaborer	Collaborer	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 12	S'insérer dans le monde numérique	S'insérer dans le monde numérique	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 13	Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.
DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 14	Traiter des données	Traiter des données	Cette activité est destinée à te préparer à l'utilisation en autonomie du cartable numérique en 5ème.

- ☐ **Copier et Donner** le lien de la campagne aux élèves. Ils pourront alors réaliser l'évaluation à partir de leur espace Pix

pix ORGA

← DANE-CARTABLE NUMERIQUE-ENVIRONNEMENT NUMERIQUE 1

Code: MXBPLE264 Participants: 2 Profils reçus: 1

Détails Participants (2) Résultats collectifs Analyse Exporter les résultats (.csv)

Profil cible
5.2 Construire un environnement numérique

Lien direct
<https://app.pix.fr/campagnes/MXBPLE264>

Titre du parcours
Evoluer dans un environnement numérique

Texte de la page d'accueil
Cette évaluation est destinée à te préparer à l'utilisation cartable numérique en 5ème

Modifier Archiver

Quand les élèves auront terminé leur parcours, vous pourrez voir leurs résultats et les analyser avec des propositions de remédiations

☐ Si besoin **Récupérer l'identifiant de vos élèves** après leur première connexion. **Cliquer** dans le menu Elèves, rentrer le nom et le prénom de l'élève puis **cliquer** sur les 3 point à droite

collecte de profils [pour vous en assurer.](#)

Élèves

Importer (.xml ou .zip)

Nom	Prénom	Date de naissance	Méthode(s) de connexion
VARIN	Pix	01/01/2009	Identifiant

☐ **Cliquer** sur gérer le compte puis **Copier** l'identifiant de l'élève. Il est possible aussi de **Réinitialiser** son mot de passe en cas de perte

Gestion du compte Pix de l'élève

Méthodes de connexion

Identifiant
pix.varin0101

Réinitialiser le mot de passe

Réinitialiser supprime le mot de passe

Méthode(s) de connexion
Tous

Identifiant
Gérer le compte

Page 1 / 1