

Extrait du Mission TICE 38

<http://www.ac-grenoble.fr/missiontice38/spip.php?article608>

Comment inscrire les animations d'un enseignant dont la fiche est transmise à @ I' IEN ?



- Réseaux numériques - Outils de gestion - Gestanim - Gestionnaire -

Date de mise en ligne : mardi 23 octobre 2007

Mission TICE 38

Lorsqu'un enseignant saisit et confirme un code non reconnu par Gestanim (code saisi erroné, enseignant non présent dans la base), le contenu du formulaire d'inscription n'est pas enregistré dans la base de données mais transmis par mail à l'IEN. Pour confirmer cette demande, le gestionnaire peut procéder lui-même à l'inscription.

A. Si l'enseignant est enregistré dans la base.

1. Récupération du code enseignant
 - A partir de l'espace Gestionnaire, "Consulter la table complète des enseignants et les champs choisis".
 - Copier le code correspondant à l'enseignant.

2. Inscription
 - Toujours à partir de l'espace Gestionnaire, sélectionner "Inscrire aux animations" et cliquer sur "Envoyer".
 - A la demande d'authentification de l'enseignant, coller son code (cf. §1).
 - Dans le formulaire d'inscription, sélectionner les animations indiquées dans le mail d'inscription transmis à l'IEN et cliquer sur "Enregistrer".
 - Dans la fenêtre de validation, confirmer l'inscription par le bouton "Tout est correct" ou "revenir au formulaire" pour corriger.

B. Si l'enseignant n'est pas enregistré dans la base.

- A partir de l'espace Gestionnaire, sélectionner "Inscrire aux animations" et cliquer sur "Envoyer".
- A la demande d'authentification de l'enseignant, ne pas saisir le code présent sur le mail d'inscription transmis à l'IEN mais le code réel de l'enseignant qui respecte le format départemental (contacter éventuellement l'animateur TICE).
- Dans le formulaire d'inscription, renseigner les champs Nom, Prénom, Exercice et Etablissement.
- Sélectionner les animations indiquées dans le mail d'inscription transmis à l'IEN et cliquer sur "Enregistrer".
- Dans la fenêtre de validation, confirmer l'inscription par le bouton "Tout est correct" ou "revenir au formulaire" pour corriger.