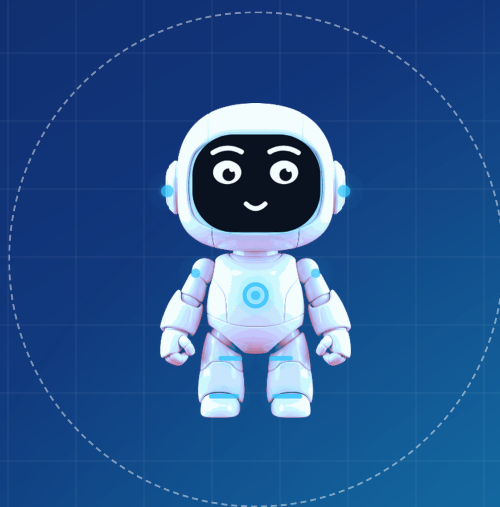


GUIDE PRATIQUE

Prendre en main TanoEd

Espace Élève

Année scolaire 2026-2027



Te connecter, jouer tes quiz, comprendre tes résultats et faire grandir Tano.

Bienvenue dans TanoEd



Moi, c'est Tano ! Je t'accompagne dans tout ce guide. À chaque page : **un objectif**, puis **les gestes à faire**, dans l'ordre.

Ce que tu peux faire dans TanoEd



Jouer

Faire les quiz que tes professeurs t'ont donnés.



Explorer

Retrouver tes quiz sur l'Île des Défis.



Te relire

Voir tes résultats et la correction, question par question.



Progresser

Gagner de l'XP, monter de niveau, débloquer des blasons.

Ce qu'il te faut

- 1 Un **ordinateur**, une **tablette** ou un **téléphone**, avec une connexion internet.
- 2 Tes identifiants **Métice**, ceux de l'ENT.

Ton parcours en 4 étapes

1

Entrer dans TanoEd

Te connecter avec Métice, découvrir ton écran

p. 5

2

Faire un quiz

Trouver tes quiz, répondre, demander un coup de pouce

p. 8

3

Voir tes résultats

Tes scores et la correction question par question

p. 12

4

Progresser

XP, niveaux, flamme, blasons et garde-robe de Tano

p. 15

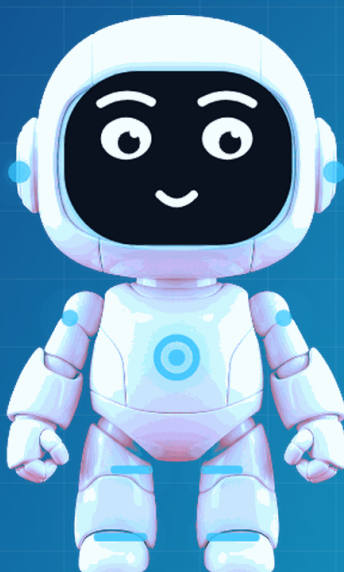


Pas besoin de tout lire d'un coup. Commence par l'étape 1 pour entrer, puis reviens ici quand tu auras une question.

01
ÉTAPE 1

Entrer dans TanoEd

- 1 Te connecter avec Métice
- 2 Découvrir ton écran



Se connecter avec Métice

OBJECTIF

Ouvrir ton espace TanoEd, sans avoir de mot de passe à retenir.

- 1 Ouvre ton navigateur et va sur **Métice**, le portail de ton académie.
- 2 Connecte-toi avec **tes identifiants d'élève**, comme pour le reste de l'ENT.
Identifiant oublié ? C'est la vie scolaire de ton établissement qui le redonne.
- 3 Une fois dans l'ENT, ouvre le **Médiacentre**. C'est la bibliothèque de toutes les applications auxquelles tu as droit.
- 4 Clique sur la vignette **TanoEd**, celle qui porte ce logo : 
- 5 Laisse faire : TanoEd affiche l'écran du **GAR** pendant une seconde, puis ton espace s'ouvre tout seul.



✓ Ton prénom s'affiche en haut de l'écran, avec ta classe. Tu es chez toi.

💡 **Pourquoi pas de mot de passe ?** TanoEd ne te demande jamais d'en créer un. C'est l'ENT qui dit à TanoEd qui tu es. Passe donc toujours par Métice, pas par un lien enregistré dans tes favoris.

Si la connexion coince

OBJECTIF

Reconnaître les trois messages que TanoEd peut t'afficher, et savoir quoi faire.

Ce que tu lis à l'écran	Ce que tu fais
« Vous avez été déconnecté de TanoEd via le GAR »	Tu t'es déconnecté depuis l'ENT. Retourne sur Métice et reclique sur TanoEd dans le Médiacentre.
« Vous avez été déconnecté : votre session a expiré »	Tu es resté trop longtemps sans rien faire. Même chose : repasse par Métice. Tes réponses déjà validées sont enregistrées, tu ne perds pas ton travail.



Ton espace est vide, sans aucun quiz ? Ce n'est pas une panne. Soit tes professeurs ne t'ont encore rien donné, soit ton compte n'a pas encore été relié à la classe. Dans le doute, demande à ton professeur.

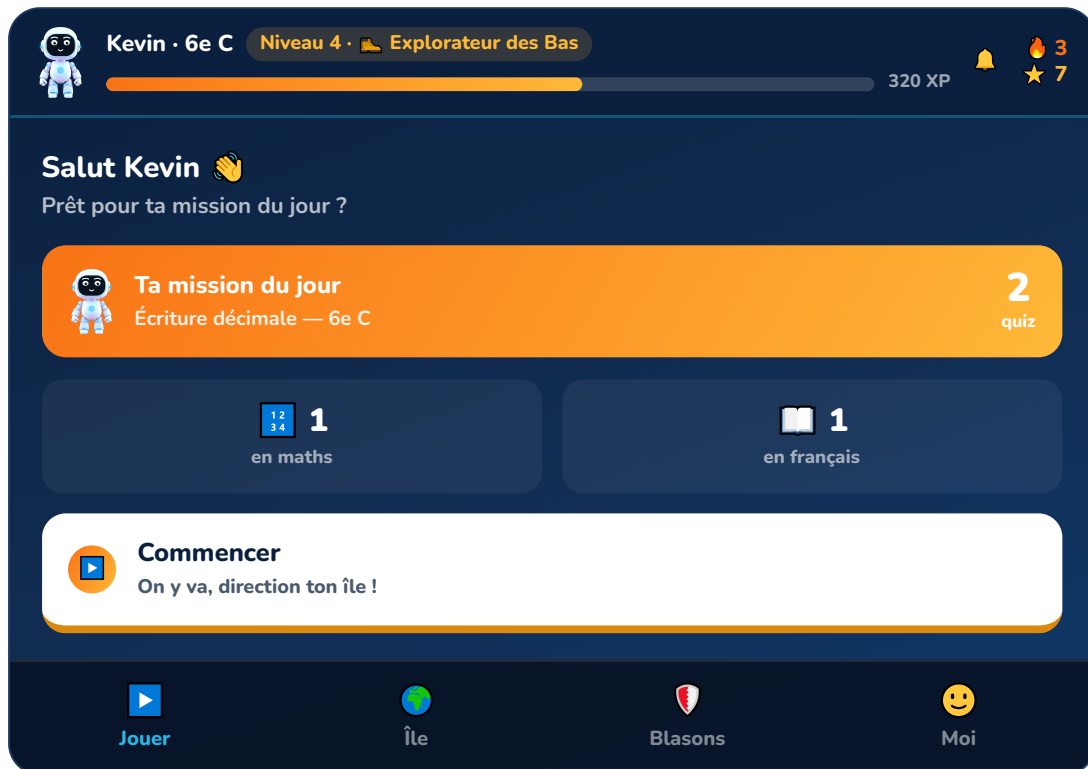


Le réflexe qui sauve : presque tous les problèmes de connexion se règlent en refermant l'onglet et en repartant de Métice.

Découvrir ton écran

OBJECTIF

Te repérer sur ton écran : le bandeau du haut et les quatre onglets du bas.



Le bandeau du haut

Ton **avatar Tano** et ton prénom, ton **niveau** et son titre, la **barre d'XP** qui se remplit, la **cloche** pour couper les sons, ta **série** 🔥 (jours d'affilée) et tes **étoiles** ★.

Les quatre onglets du bas

 **Jouer**

Ton accueil : la mission du jour et le bouton pour démarrer.

 **Île**

L'Île des Défis : tous tes quiz, rangés par mois et par matière.

 **Blasons**

Tes trophées, débloqués ou encore à conquérir.

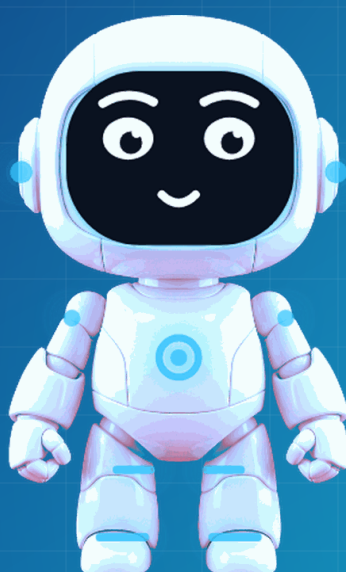
 **Moi**

Ton profil : Tano, ton XP et sa garde-robe.

02
ÉTAPE 2

Faire un quiz

- 1 Trouver tes quiz
- 2 Répondre aux questions
- 3 Demander un coup de pouce



Trouver tes quiz

OBJECTIF

Savoir où sont les quiz que tes professeurs t'ont donnés.

Le plus rapide : le bouton Commencer

- 1 Sur l'onglet , regarde la carte orange : c'est ta **mission du jour**. Elle t'annonce le prochain quiz et combien il t'en reste.
- 2 Clique sur . TanoEd t'emmène directement au bon endroit.

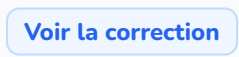
Pour choisir toi-même : l'Île des Défis

- 3 Ouvre l'onglet .
- 4 Les **fanions plantés en mer** sont les quiz de tes professeurs. Ils sont rangés **par mois**, du plus proche au plus lointain.
- 5 Les **régions de l'île** sont tes défis d'entraînement :  pour les maths et  pour le français.
- 6 Clique sur un fanion pour voir le quiz, puis lance-le.

Ce qui est écrit sur un quiz

En ligne · Classe · Groupe

D'où vient le quiz : donné à toute la classe, à ton groupe, ou à faire depuis chez toi.



Tu l'as déjà fait, et ton professeur a ouvert la correction. Tu peux te relire.



Tu l'as fait, mais la correction n'est pas encore ouverte. Patience.



Le quiz est programmé pour plus tard. Il s'ouvrira tout seul le jour venu.



Le quiz est prêt : clique dessus pour le lancer tout de suite.



Un quiz terminé disparaît de ta mission du jour.

Répondre aux questions

OBJECTIF

Aller au bout d'un quiz, une question à la fois, en sachant tout de suite si c'est juste.

- 1 Lis la question. Si un **texte** l'accompagne, le bouton **Lire le texte** le rouvre quand tu veux.
- 2 Donne ta réponse : coche une case, écris ta réponse, relie ou remets dans l'ordre, selon l'exercice.
- 3 Clique sur **Valider**.
- 4 Regarde le bandeau qui monte du bas de l'écran : il te dit si c'est juste, et te donne la bonne réponse si tu t'es trompé.
- 5 Enchaîne avec **Continuer** ou **Suivant** jusqu'à la dernière question.

✓ **Bravo !**

+10 XP

La question suivante arrive toute seule.

✗ **Pas tout à fait**

C'était :

76 004

Tu cliques sur **Continuer** quand tu as lu.



Une réponse validée ne se change plus. Relis-toi avant de cliquer sur **Valider** : c'est le seul geste qui compte.



Tu dois t'arrêter en route ? La croix en haut à gauche propose « Quitter le quiz ? ». Tu peux aussi choisir **Continuer le quiz** si tu as cliqué par erreur. **Attention** : si tu quittes avant la fin, les questions auxquelles tu n'as pas répondu sont comptées **fausses**.

Demander un coup de pouce

OBJECTIF

Obtenir un rappel de cours quand une question te bloque.

- 1 Pendant un quiz, repère le **rond avec Tano**, en bas à gauche de l'écran.
- 2 Clique dessus. Un petit cours s'ouvre par le bas : la règle, un exemple, parfois plusieurs pages que tu fais défiler.
- 3 Lis, referme, puis réponds.



Ce n'est pas la réponse. Tano t'explique la méthode, à toi de faire le dernier pas. C'est fait exprès : ce que tu retrouves toi-même, tu le retiens.



Ça coûte un peu d'XP. Si tu trouves la bonne réponse après un coup de pouce, tu gagnes moins d'XP que sans. Rien de grave : mieux vaut comprendre avec un coup de pouce que de répondre au hasard.



Une fois utilisé, le bouton reste là : tu peux revoir le coup de pouce autant de fois que tu veux sur cette question, sans perdre d'XP.



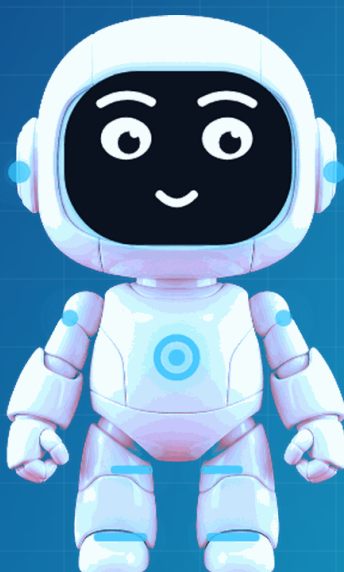
Mon conseil : essaie d'abord de chercher tout seul. Si au bout d'une minute tu ne sais toujours pas par où commencer, appelle-moi.

03

ÉTAPE 3

Voir tes résultats

- 1 Mes résultats
- 2 Comprendre la correction



Mes résultats

OBJECTIF

Voir d'un coup d'œil ce que tu as terminé, ce qui t'attend, et où tu en es.

- 1 Depuis l'onglet  **Jouer**, clique sur  **Mes résultats**, en bas de l'écran.
- 2 En haut, trois compteurs et un **anneau** qui montre le pourcentage de quiz que tu as terminés.
- 3 En dessous, la **liste de tes quiz finis**. Clique sur l'un d'eux pour ouvrir sa correction, si elle est disponible.

7

QUIZ TERMINÉS

2

EN ATTENTE

320

XP GAGNÉS



Un cadenas sur une ligne ? Le quiz est bien enregistré, mais ton professeur n'a pas encore ouvert la correction. Elle apparaîtra sans que tu aies rien à faire.



Ton score n'est pas ta note. Ce que tu vois ici, c'est ce que tu as réussi dans le quiz. La note du bulletin, c'est ton professeur qui la décide, et elle tient compte de bien d'autres choses.

Comprendre la correction

OBJECTIF

Te relire question par question, et voir **pourquoi** une réponse était fausse.

- 1 Ouvre un quiz terminé depuis  **Mes résultats** ou depuis un fanion de l'île marqué **Voir la correction**.
- 2 Chaque question est reprise dans l'ordre avec **ta réponse**. Pour découvrir la bonne, clique sur  **Voir le corrigé** en haut à droite de la carte : elle se retourne.
- 3 Prends le temps de lire celles que tu as ratées. C'est là que tu progresses vraiment.

✓ Réussi

Ta réponse et la bonne réponse sont les mêmes.

X Raté

Ta réponse est barrée, la bonne est affichée en dessous.

Sans réponse

Tu n'as rien validé : la question est comptée comme ratée.

Verrouillé

La correction n'est pas encore ouverte par ton professeur.



Une correction reste consultable : tu peux y revenir des semaines plus tard, avant un contrôle par exemple.



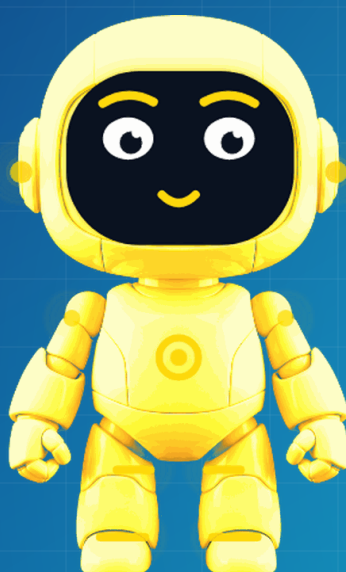
La seule habitude qui compte : relire ses erreurs le jour même. Cinq minutes valent mieux qu'un quiz de plus.

04

ÉTAPE 4

Progresser

- 1 XP, niveaux et flamme
- 2 Les blasons
- 3 Habiller Tano



XP, niveaux et flamme

OBJECTIF

Comprendre les trois compteurs du bandeau du haut.

Compteur	Comment il monte
L'XP et la barre	Chaque bonne réponse en rapporte. Un coup de pouce en rapporte un peu moins. Quand la barre est pleine, tu passes au niveau suivant.
La série 🔥	Le nombre de jours d'affilée où tu as joué. Un jour sans rien faire, et elle repart à zéro. Un seul quiz suffit à la garder allumée.
Les étoiles ★	Elles récompensent ta régularité sur la durée.

Les titres que tu débloques

À côté de ton niveau, un titre change en montant. Il suit l'ascension de l'île, du lagon jusqu'au sommet.

 Marmaille du Lagon	Niveaux 1 à 3
 Explorateur des Bas	Niveaux 4 à 6
 Marcheur des Cirques	Niveaux 7 à 9
 Gardien de la Forêt	Niveaux 10 à 13
 Maître du Volcan	Niveaux 14 à 17
 Légende du Piton	Niveau 18 et au-delà



Un peu, mais tous les jours. Dix minutes chaque soir font monter la barre bien plus vite qu'une grosse séance le dimanche, grâce à la série.

Les blasons

OBJECTIF

Découvrir les blasons à gagner et suivre ta progression vers chacun d'eux.

- 1 Ouvre l'onglet  **Blasons**.
- 2 En haut, le compte : **3 / 12 débloqués**.
- 3 Un blason en couleur avec un liseré doré est **gagné**. Un blason gris avec un cadenas est **à conquérir** : la petite barre te dit où tu en es.

Premier envol

Terminer ton premier quiz.

Marathonien

Terminer 10 quiz.

Souffle de la Fournaise

Une série de 7 jours d'affilée.

Cap sur le Piton

Atteindre le niveau 10.

Chasseur d'XP

Gagner 500 XP.

Collectionneur

Débloquer 3 tenues pour Tano.

Et six autres à découvrir, dont  Trésorier,  Fidèle au poste et  Styliste.

 **Rien à réclamer : dès que tu remplis la condition, le blason s'allume tout seul.**

Habiller Tano

OBJECTIF

Changer l'allure de ton personnage avec ce que tu as débloqué.

- 1 Ouvre l'onglet  **Moi**. Tano t'y attend en grand, avec ton niveau et l'XP qu'il te reste à gagner.
- 2 Descends jusqu'à la **garde-robe**. Trois familles : **armure** **accessoire** **aura**.
- 3 Passe la souris sur une tenue : Tano **l'essaie** aussitôt.
- 4 Clique pour **l'équiper**. Reclique dessus pour la retirer.
- 5 Amuse-toi avec ses humeurs : 😄 joyeux, 😞 triste, 😡 en colère, 😴 endormi, 😐 neutre.

Famille	Ce qui la débloque
Armure	Ton XP total.
Accessoire	Tes étoiles ★.
Aura	Ta série 🔥, les jours d'affilée.

💡 Une tenue en **silhouette grise** n'est pas encore à toi. L'étiquette « encore X » te dit ce qu'il te manque.

✅ Ton Tano habillé te suit partout : en petit dans le bandeau du haut, et sur la carte de ta mission du jour.

À TOI DE JOUER

Bonne année scolaire avec TanoEd !



Un quiz par jour, la flamme reste allumée.
Et les erreurs, on les relit.

Les 3 réflexes à retenir

Toujours par Métice

Un souci de connexion ? Referme l'onglet et repars du Médiacentre.

Relis avant de valider

Une réponse vérifiée ne se change plus.

Un problème ?

Ton professeur peut presque tout régler depuis son espace.