

Règlements/Meilleures pratiques pour diriger les tests de l'Expérience Biblique des Explorateurs 2020-2021 dans la Division Nord-Américaine.

1.0 Introduction

La pandémie de la COVID-19 exige que nous fassions certaines modifications dans les règlements habituels et les meilleures pratiques associées à la tenue des tests de l'Expérience Biblique des Explorateurs (EBE) aux niveaux Régional, Fédération, Union, et Division. Ces règles ainsi les meilleures pratiques sont applicables aux niveaux Union et Division. Nous suggérons fortement que les fédérations adoptent aussi ces règles pour les niveaux Régional et celui de la Fédération, mais la "Commission de l'Expérience Biblique des Explorateurs de la Division Nord-Américaine" n'exigera pas qu'elles soient adoptées.

La Division Nord-Américaine (DNA) entend à souligner que toute tentative soit faite pour favoriser, autant que faire se peut, la sécurité de tous les participants, du personnel et des spectateurs (si votre région permet de si grands groupes). D'où la distanciation sociale d'au moins 3 mètres (6 pieds) et le port du masque sera requis durant tout l'aspect qui se fait face à face du processus des tests de l'Expérience Biblique des Explorateurs. De plus, c'est la décision de chaque participant et de leurs familles de déterminer s'ils se sentent à l'aise pour interagir face-à-face avec les autres membres de leur équipe et le personnel de l'événement. C'est pourquoi, si un participant et/ou sa famille décide que le participant devrait être isolé à la maison pour leur sécurité, ou la sécurité des autres, le personnel de l'événement doit faire tous les arrangements nécessaires pour faire face à cette situation. À cause des différentes régions, des états et même des pays qui peuvent avoir des lignes directrices individuelles, il est impératif que les directeurs des Explorateurs ainsi que la fédération locale se familiarisent avec ces lignes directrices et se conforment strictement aux autorités civiles sur la sécurité et aux rassemblement sociaux. À cause de ces facteurs, nous croyons qu'il y a trois types de tests qui peuvent se tenir pour la prochaine année de l'Expérience Biblique des Explorateurs; les voici:

1. **ÉQUIPES EN PERSONNE:** Les membres de l'équipe et l'entraîneur peuvent se retrouver ensemble.
2. **ÉQUIPES COMPLÈTEMENT VIRTUELLES:** Tous les membres de l'équipe sont isolés donc tous les membres de l'équipe et le moniteur sont ensemble "virtuellement" (les uns avec les autres) [il est certain que cela comprend certains membres d'une même famille soient dans un même lieu et apparaissent ensemble sur le même écran].
3. **ÉQUIPES HYBRIDES:** Certains membres de l'équipe peuvent se réunir avec leur moniteur mais tous les membres de l'équipe ne pourront être en personne et se joindront à leur équipe virtuellement.

À cause des problèmes uniques de chacun des trois scénarios de tests, les sections suivantes seront divisées en règles et les meilleures pratiques pour les accommoder chacune d'entre elles individuellement. Le reste de ce document sera divisé en deux principales sections, les pratiques technologiques et les procédures des tests.

2.0 Pratiques technologiques

2.1 Tous les scénarios

NOTE: Dans tous les scénarios, la présentation de la question et la lecture de la question et de la réponse seront virtuelles. On s'attend aussi à ce que les résultats du test ne seront pas disponibles le même jour que celui du test, mais plutôt que les juges se rencontreront pour donner les notes du test dans les 24 heures après la fin du test.

NOTE 2: Dans ce document quand vous voyez *NearPod* ou **ZOOM** ou *Google Meet* dans un format italique et en caractères gras, nous mettons l'accent sur l'utilisation de la technologie, pour que vous soyez conscients du fait qu'il y aura un nombre d'écran pour les moniteurs et les scribes.

INSCRIPTION: Tous les membres de l'équipe et le personnel de soutien (ceux-ci deviennent les moniteurs pour les autres équipes) doivent s'inscrire sur le site internet de la Division Nord-Américaine. Ils s'inscriront individuellement en utilisant l'adresse courriel qu'ils ont l'intention d'utiliser au cours de l'événement. Cette adresse courriel deviendra l'identifiant de connexion (login) et leur permettra d'entrer sur le site internet qui leur permettra de voir le vidéo en direct où sont montrées et lues les questions. L'identifiant de connexion sera aussi utilisé pour permettre aux moniteurs d'aller dans le soutien technique de la session **ZOOM**.

SITE INTERNET: Un site internet sera utilisé (similaire à *PlayBook* pour ceux d'entre vous qui ont assisté à la formation de la Division Nord-Américaine en septembre et octobre 2020) pour permettre l'inscription des individus à l'événement. Une fois sur le site internet, la connexion vidéo en direct sera disponible pour tous ceux qui ont un identifiant de connexion (login). Ce vidéo en direct sera l'endroit où les questions/réponses seront montrées et lues. Un lien à la salle d'attente du **ZOOM** sera aussi disponible pour les moniteurs de l'écran principal.

RÉPONSES/JUGES/POINTAGE: Les questions seront inscrites sur l'application *NearPod* durant le test. Après le test, elles seront téléchargées et envoyées aux juges. Les réponses de l'application *NearPod* seront téléchargées dans un format de feuille de calcul et seront utilisées par les juges pour faciliter l'évaluation du pointage du test et déterminer le classement de chacune des équipes.

ORIENTATION ET PRATIQUE: Deux séances d'orientation seront données en décembre pour les équipes de coordination de l'événement des niveaux Fédération et Union de l'EBE (Expérience Biblique des Explorateurs). Deux pratiques pour ce même groupe seront disponibles au besoin en janvier. Ceci permettra aux équipes de coordination de pratiquer et avoir accès à la connexion vidéo en direct et l'utilisation de l'application *NearPod* pour qu'ils soient mieux à même de répondre aux questions des équipes participantes aussi bien que d'opérer leurs événements des niveaux régional et celui de la Fédération avec une technologie similaire s'ils le veulent.

Dates d'orientation: 6 décembre 2020 et le 17 décembre 2020 à 20h00 (heure de l'Est)

Dates des pratiques: 7 janvier 2021 et 10 janvier 2021 à 20h00 (heure de l'Est)

Définition importante: Dans les scénarios décrits ci-dessous, un problème technique est défini comme étant n'importe quel problème qui survient concernant l'équipement utilisé, que ce soit pour la connexion au **site internet** pour la connexion vidéo en directe où les questions/réponses qui sont montrées et lues à l'application *NearPod* là où les équipes enregistrent leurs réponses, pour déconnecter soit visuellement ou de manière audible. Des problèmes de déconnexion ZOOM ou Google Meet seront considérées comme des problèmes techniques. Le

besoin d'une pause pour aller aux toilettes ou des problèmes personnels N'EST PAS un problème technique et ne sera pas utilisé pour arrêter le test.

2.2 ÉQUIPES EN PERSONNE

Les équipes auront besoin d'un ordinateur pour se connecter à l'application **NearPod**. C'est là où le scribe dactylographiera la réponse à chacune des questions. Cet ordinateur devrait être placé de manière à être vu par tous les membres de l'équipe pour qu'ils puissent voir à l'écran le compte à rebours et confirmer que le scribe dactylographie la bonne réponse. Le scribe de l'équipe dira de façon audible la réponse qu'il inscrit et le moniteur de l'équipe enregistrera la réponse sur une feuille de calcul **Excel** séparée comme une sauvegarde au cas où il y aurait des problèmes techniques qui ferait que la réponse ne soit pas reçue correctement par l'application **NearPod**.

Sur un autre appareil, l'équipe verra la vidéo en direct du site internet de la Division Nord-Américaine où les questions/réponses sont montrées et lues. Cette session vidéo en direct peut être montrée sur les écrans de l'église mais non partagée par n'importe quel média ou avec qui que ce soit.

Le moniteur avec chaque équipe, aura le troisième appareil qui lui est connecté dans la réunion **ZOOM** avec l'équipe technique. S'il y a un problème technique, le moniteur le rapportera via la conversation vidéo (chat). L'événement sera interrompu. Une fois le problème réglé l'événement reprendra. Quand on se connecte dans la rencontre **ZOOM** du soutien technique, ils auront le nom d'écran qui sera composé comme suit [les initiales de leur Union]_[initiale du nom de leur club]_[les initiales du nom de leur équipe]_[prénom]_[Initiales de leur nom de famille]. Par exemple si Shaq Jones de l'équipe 4 de Piscataway Eagles de la Fédération du New Jersey de l'Union Columbia établissait un nom d'écran **ZOOM** ce serait **CU_P_ET4_Shaq_J**. Ceci peut sembler prescriptif, mais par l'expérience de 2019 avec l'EBE virtuelle, nous savons que **ZOOM** et **Google Meet** ont eu des problèmes à plus d'une reprise par événement, et avoir ce type de syntaxe pour leur nom d'écran facilitera l'équipe technique pour savoir plus rapidement qui a besoin d'aide et s'occuper, le cas échéant, des plus grands problèmes dans une région.

Équipement requis:

1. Un ordinateur avec un grand écran ou un projecteur
2. Un ordinateur avec un clavier (non un téléphone ou une tablette)
3. Un ordinateur avec une caméra web (webcam) et un micro (on recommande fortement les écouteurs) - pour le moniteur

2.3 LES ÉQUIPES TOUTES VIRTUELLES

Chaque membre de l'équipe utilisera un appareil [téléphone ou ordinateur] pour se connecter au site internet où la connexion vidéo en direct sera hébergé. L'appareil sera aussi utilisé pour permettre à l'équipe de voir les questions/réponses alors qu'elles sont lues. Chaque membre de l'équipe utilisera aussi un deuxième appareil (si on utilise un ordinateur, un autre onglet peut fonctionner) avec un compte **ZOOM** ou **Google Meet** pour les communications au sein de l'équipe. Cet appareil connectera virtuellement le moniteur à tous les membres de l'équipe. L'équipe technique recommande l'utilisation de l'une des deux plate-formes pour que les facilitateurs puissent aider les équipes si des problèmes surviennent. L'utilisation d'un autre programme de réseau social est autorisé, mais il ne sera pas soutenu par l'équipe de soutien technique.

Le scribe de l'équipe aura besoin d'un ordinateur pour se connecter à l'application **NearPod**. C'est dans cet appareil que le scribe dactylographiera la réponse à chaque question. Le scribe aura besoin de partager son écran avec l'équipe dans la plate-forme de leur équipe pour que chacun puisse voir le compte à rebours et confirmer que le scribe a dactylographié la bonne réponse. Le scribe de l'équipe dira aussi de manière audible la réponse qu'il dactylographie et le moniteur de l'équipe rapportera cette réponse comme une sauvegarde au cas où il y aurait des problèmes techniques qui feraient que la réponse ne soit pas bien reçue par l'application **NearPod**.

Le moniteur de chaque équipe aura un appareil séparé qui est connecté dans la réunion **ZOOM** avec le technicien de l'équipe. Advenant un problème technique, le moniteur le rapportera par une conversation (chat) **ZOOM** ou de manière audible dans la rencontre **ZOOM** pour le technicien de l'équipe. L'événement sera interrompu. Une fois le problème réglé, l'événement reprendra. Quand vous vous connectez au soutien technique de la rencontre **ZOOM**, ils auront leur nom d'écran qui sera composé comme suit [les initiales de leur Union]_[initiale du nom de leur club]_[les initiales du nom de leur équipe]_[prénom]_[Initiales de leur nom de famille]. Par exemple si Shaq Jones de l'équipe 4 de Piscataway Eagles de la Fédération du New Jersey de l'Union Columbia établissait un nom d'écran **ZOOM** ce serait **CU_P_ET4_Shaq_J**. Ceci peut sembler prescriptif, mais par l'expérience de 2019 avec l'EBE virtuelle, nous savons que **ZOOM** et **Google Meet** auront des problèmes plus d'une fois par événement, et avoir ce type de syntaxe pour leur nom d'écran facilitera l'équipe technique pour savoir plus rapidement qui a besoin d'aide et s'occuper, le cas échéant, des plus grands problèmes dans le domaine.

Équipement requis:

1. Un ordinateur/table/téléphone avec une caméra web (webcam) par membre de l'équipe (un ordinateur avec des écouteurs sont fortement recommandés).
2. Un ordinateur avec un clavier (non un téléphone ou une tablette)
3. Un ordinateur avec une caméra web (webcam) et un micro (on recommande fortement les écouteurs)
4. Un ordinateur avec une caméra web (webcam) et un micro (on recommande fortement les écouteurs) - pour le moniteur

2.4 ÉQUIPES HYBRIDES

Les équipes auront besoin de deux appareils. Un appareil sera utilisé pour connecter les membres avec l'équipe et le moniteur qui sont au lieu où est situé l'équipe, utilisant la technologie de rencontre de groupe de leur choix. Les équipes peuvent vouloir utiliser soit un compte **ZOOM** ou Google Meet pour cette connexion. L'autre appareil doit être un ordinateur pour se connecter à l'application **NearPod**. Ce deuxième appareil est l'endroit où le scribe dactylographie la réponse à chaque question. Le scribe aura besoin de partager l'écran de ce deuxième appareil avec les membres de l'équipe qui sont virtuels dans leur plate-forme de rencontre pour que chacun puisse voir le compte à rebours et confirmer que le scribe dactylographie la bonne réponse. Le scribe de l'équipe dira de façon audible la réponse qu'il dactylographie et le moniteur de l'équipe rapportera la réponse dans une sauvegarde au cas où il y aurait des problèmes techniques qui feront que la réponse ne soit pas reçue correctement par l'application **NearPod**.

Sur un appareil séparé, l'équipe verra la vidéo en direct à partir du site internet de la Division Nord-Américaine où les questions et les réponses seront montrées et lues. Cette session vidéo en direct peut être affichée sur les écrans de l'église mais pas partagée par n'importe quel média ou avec qui que ce soit.

Le moniteur de chaque équipe aura un troisième appareil qui est connecté dans la rencontre **ZOOM** avec le technicien de l'équipe. S'il y a un problème technique, le moniteur le rapportera par une conversation (chat) **ZOOM** ou de manière audible dans la rencontre **ZOOM** au technicien de l'équipe. L'événement sera interrompu.

Une fois le problème réglé, l'événement reprendra. Quand on se connecte au soutien technique de la rencontre **ZOOM**, ils auront leur nom d'écran qui sera composé comme suit [les initiales de leur Union]_[initiale du nom de leur club]_[les initiales du nom de leur équipe]_[prénom]_[Initiales de leur nom de famille]. Par exemple si Shaq Jones de l'équipe 4 de Piscataway Eagles de la Fédération du New Jersey de l'Union Columbia établissait un nom d'écran **ZOOM** ce serait **CU_P_ET4_Shaq_J**. Ceci peut sembler prescriptif, mais suite à l'expérience de 2019 avec l'EBE virtuelle, nous savons que **ZOOM** et **Google Meet** auront des problèmes plus d'une fois par événement, et avoir ce type de syntaxe pour leur nom d'écran facilitera l'équipe technique pour savoir plus rapidement qui a besoin d'aide et s'occuper, le cas échéant, des plus grands problèmes dans le domaine.

Équipement requis:

1. Un ordinateur/tablet/téléphone avec une caméra web (webcam) par membre de l'équipe qui n'est pas physiquement avec les autres membres de l'équipe (un ordinateur avec des écouteurs sont fortement recommandés).
2. Un ordinateur avec un grand écran ou un projecteur.
3. Un ordinateur avec un clavier (non un téléphone ou une tablette)
4. Un ordinateur avec une caméra web (webcam) et un micro (on recommande fortement les écouteurs) - pour le moniteur

3.0 Procédures pour le test

3.1 Règles qui demeurent les mêmes peu importe le type d'équipe pour le test

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE: Une équipe EBE est composée de 2 à 7 Explorateurs, qui ont été admis lors de la cérémonie d'induction au cours de l'année et qui participent activement au programme des Explorateurs dans leur club local. Le nombre maximal des membres de l'équipe qui peuvent participer dans le test à tout moment est six (6). Le/la remplaçant(e) ne pourra pas être sur la plate-forme de média social avec les autres membres de l'équipe alors qu'il/elle ne participe pas dans le test.

TENUE VESTIMENTAIRE: Chaque participant doit porter l'uniforme complet tel que décrit dans la dernière version du *NAD Pathfinder Staff Manual* et les participants seront inspectés avant que le test ne commence. Si les Explorateurs le désirent, ils peuvent enlever leur bande de distinctions au cours de la période de test.

QUESTIONS: Il y aura toujours 90 questions divisées en deux sessions de 45 questions avec une pause entre chacune d'entre elles. Les questions seront du type: Vrai ou Faux, Compléter, ou de courtes réponses comme ce fut le cas par le passé. Le fait que nous passons à une plate-forme en ligne n'amènera pas de changement majeur dans la méthodologie des tests.

POSITION/RANG: 90 questions seront posées pour chaque niveau du jeu. Des points sont alloués pour toutes les réponses correctes. La position ou les rangs sont établis selon la courbe de classement. Le rang correspond à ce qui suit:

- Une note de 90% ou plus, comparé au plus haut pointage reçu à cet événement, octroie à l'équipe une première place
- Une note entre 80 à 89%, comparé au plus haut pointage reçu à l'événement, octroie à l'équipe une deuxième place
- Une note de 79% ou moins, comparé au plus haut pointage reçu à l'événement, octroie à l'équipe une troisième place.

SCRIBE: Chaque équipe aura un scribe qui sera responsable de dactylographier les réponses dans le dossier. Ce qui va changer c'est qu'au lieu d'inscrire la réponse sur une feuille de papier, le scribe dactylogramera la réponse dans l'appareil. Par conséquent, que votre scribe soit familier avec la technologie et la dactylographie.

MONITEURS: Les moniteurs doivent comprendre qu'ils sont présents pour encourager leurs équipes et s'occupent des difficultés techniques. Toutes actions qui découragent l'équipe ne devraient pas être tolérées. Cela va sans dire mais chaque année nous entendons des plaintes des pointeurs/moniteurs qui sont négatives et même parfois apathiques envers les équipes. Ce ministère est appelé l'Expérience Biblique des Explorateurs et nous apprécions que les moniteurs travaillent pour s'assurer qu'ils encouragent cela.

MANGER AU COURS DU TEST: Il n'y aura pas de consommation de nourriture durant la période de test. Chaque membre de l'équipe peut avoir une bouteille d'eau avec lui/elle mais toutes collations ou nourriture devraient être mangés avant le test, au cours de la pause ou après que le test soit terminé.

ARRÊTER POUR DES PAUSES BIOLOGIQUES: Le test n'arrêtera pas pour accommoder quelqu'un qui va aux toilettes. Tout comme dans un test normal, si une personne part de l'environnement au cours de la première partie du test, elle ne pourra pas revenir avant (jusqu'à) la pause. Si elle part au cours de la deuxième partie, elle ne sera pas en mesure de revenir dans le test pour le reste de la journée. Il est certain que des raisons médicales importantes annuleront cette règle.

SUBSTITUER AVEC UN(E) REMPLAÇANT(E): Le/La remplaçant(e) peut seulement rejoindre l'équipe à la pause. Une fois que le test est débuté, la composition de l'équipe ne changera pas jusqu'à la pause. Pour la deuxième partie, vous ne pouvez remplacer un membre de l'équipe à cette étape. Il est certain que des raisons médicales importantes annuleront cette règle.

3.2 Règles qui seront différentes à cause de la COVID et s'appliqueront aux trois types d'équipes

DONNER DES NOTES: Les moniteurs adultes, qu'ils soient en personnes ou virtuels, ne donneront pas les notes aux réponses de l'équipe. Toutes les réponses seront saisies par l'application *NearPod*, et les réponses collectées seront notées par un panel d'au moins trois juges qui examineront chacune des questions. Ces juges devront vérifier la référence de chaque texte par la question dans la Bible et/ou la lecture des pages du Commentaire Biblique pour déterminer si la réponse est bonne ou non. Ils joueront le rôle des pointeurs et des juges des tests du passé.

MONITEURS: Que ce soit en personne ou virtuel, les moniteurs sont présents pour aider l'équipe à faire face à tout problème technologique et pour s'assurer que le test se déroule d'une manière équitable avec les Explorateurs pour qu'ils demeurent Purs, Bons et Loyaux. Les moniteurs entendront les réponses et garderont un deuxième dossier ou un dossier superflu des réponses de l'équipe au cas où des problèmes techniques se produiraient et dans les délais de l'équipe, ou les réponses d'une équipe peuvent être corrompues d'une manière ou d'une autre ou bien perdues. Tout comme il a été mentionné auparavant, les moniteurs n'attribueront pas les notes pour les questions et il n'y a pas de défis dans ce test, donc les moniteurs devraient être présents pour aider les équipes à transférer leur connaissance sur le sujet dans la technologie de la saisie de leurs réponses.

ARRIVÉE: Ceci va varier selon les trois types de test que votre club local est capable de soutenir. Toutefois, on devrait remarquer que les tests débiteront le plus près possible de l'heure prévue et toute équipe qui n'est pas arrivée au moment fixé (normalement ½ heure ou plus avant le test), il ne lui sera pas permis de participer au test.

3.3 Étiquette virtuelle à suivre par tous ceux qui seront présents via les médias virtuels.

- Le participant ne s'engagera dans aucune conduite perturbatrice qui dérange, irrespectueuse ou menaçante.
- Le participant ne s'engagera dans aucune conduite perturbatrice qui crée et interfère dans les opérations du test.
- La caméra du participant EST ALLUMÉE en tout temps.
- Ne pas utiliser un arrière plan virtuel, le participant doit être visible dans la caméra au moins à partir de la taille. En d'autres mots, le moniteur devrait être capable de s'assurer qu'aucune note ou documents extérieurs soient utilisés pour répondre aux questions.
- Votre micro devrait être coupé à moins que vous ne répondiez à une question. Veuillez vous rappeler de rétablir le son avant de répondre à la question. Les moniteurs devraient regarder les écrans pour vérifier si quelqu'un parle et qu'il n'est pas entendu. Si cela se produit le moniteur devrait rappeler au participant de rétablir le son et de redire la réponse.
- L'utilisation ou la présence de toute communication ou d'appareil d'enregistrement tels que les téléphones, les montres bracelets, les tablettes et les lunettes avec des modifications électroniques ne sont pas permises, à l'exception des appareils qui sont utilisés pour voir le test et les réponses.
- Même si vous êtes à la maison, l'utilisation des toilettes ou de la salle de bain devrait être faite avant la période du test ou lors de la pause après la question 45. Si un Explorateur doit y aller, il devra attendre lors de la deuxième partie du test pour revenir. Si l'Explorateur part au cours de la seconde partie du test, il devra attendre que le test soit terminé avant de se joindre à son équipe.
- Autant que possible, se connecter à internet via un câble ethernet, parce qu'il fournira une meilleure connexion et elle sera plus stable que le Wi-Fi.
- Vérifier votre caméra à l'avance pour vous assurer qu'elle fonctionne. Veuillez vous assurer que vous avez une caméra de secours au cas où vous en auriez besoin.
- Éclairage: Ne vous asseyez pas directement devant ou au côté d'une source de lumière brillante. Faites les ajustements pour que l'équipe puisse être facilement visible et non pas dans l'ombre.
 - JOUR: Trouvez une salle où il y a beaucoup de lumière naturelle, mais ne vous asseyez pas avec une fenêtre derrière vous.
 - SOIR: Ne vous asseyez pas sous un plafonnier brillant ou une lampe derrière vous.
- Aucune musique en arrière-plan, ou des bruits d'ambiance.

3.4 Règles associées aux ÉQUIPES EN PERSONNE

LE NOMBRE D'ÉQUIPES DANS UN LIEU DONNÉ: Si un club a plusieurs équipes qui va franchir les limites de capacité du wi-fi de leur lieu ou surpasser les limites du nombre de personnes que le lieu peut contenir considérant les règles émises par les autorités civiles, la Fédération travaillera avec les autres églises de la région pour permettre aux équipes d'être divisées physiquement pour avoir le test dans plusieurs églises.

SYSTÈME DE VENTILATION: Tout bâtiment qui est utilisé pour les tests de EBE (Expérience Biblique des Explorateurs) doit allumer son système de ventilation et les ventilateurs devraient être allumés au lieu de l'avoir sur AUTOMATIQUE. Il est impératif qu'il y ait une bonne circulation d'air pour assurer la sécurité des participants.

UNE ÉQUIPE PAR SALLE: Dans la plupart des cas, on s’attend à ce qu’une équipe soit isolée dans une salle par équipe. Les salles doivent être suffisamment grandes pour accommoder la configuration des chaises pour les six membres de l’équipe et de deux membres du personnel qui oeuvrent pour faciliter le test et la distanciation sociale à un minimum de six pieds (trois mètres) en tout temps. Toutes les personnes dans la salle devraient porter un masque jusqu’à ce que le “CDC aux États-Unis” ou les autres gouvernements fournissent des directives indiquant que la population n’a plus besoin de porter des masques en public. Même si votre sanctuaire est suffisamment grand pour accommoder la distanciation sociale des membres d’une équipe les uns entre les autres, et entre les autres équipes, nous suggérons de ne pas avoir de multiples équipes dans une même salle à cause du volume que les membres de l’équipe devront utiliser pour converser pour passer les réponses au scribe tout en respectant la distanciation sociale les uns avec les autres.

PLUSIEURS MEMBRES DU PERSONNEL: Si une équipe comprend plus d’un sexe parmi les participants, alors le personnel qui surveille doit aussi être composé des deux sexes.

ARRIVÉE: Le directeur du club ou l’entraîneur de l’équipe doit vérifier avec le personnel, pour vérifier quelle salle est attribuée à chaque équipe, et ils dirigeront les Explorateurs de leurs voitures à la salle spécifique où le test sera tenu de manière à ne pas créer d’attroupement à l’entrée ou dans les couloirs. Tous les participants devraient demeurer dans leurs voitures jusqu’à une demi-heure avant le test, et devraient être alors guidés aux salles qui leur ont été attribuées pour commencer l’orientation technologique.

SOUTIEN TECHNIQUE: Tous les moniteurs, les scribes et le personnel pour aider à régler les difficultés techniques devraient se familiariser avec la Section 2.0 - Les Pratiques technologiques et porter une attention spéciale à la Section 2.1 ÉQUIPES EN PERSONNE.

APRÈS AVOIR COMPLÉTÉ LE TEST ET À LA FIN DE LA CÉRÉMONIE: Tous les participants sont renvoyés aux directeurs de leur club.

LES MEMBRES REMPLAÇANTS DE L’ÉQUIPE: Un(e) remplaçant(e) en personne doit demeurer à l’extérieur de la salle où leur équipe passe le test et de préférence en dehors du bâtiment dans un endroit qui respectera la distanciation physique, durant ces moments dans lesquels il/elle n’est pas testé(e). Il/elle sera contacté(e) par le directeur du club ou l’entraîneur pour rejoindre l’équipe dans la salle lorsqu’il/elle devra remplacer un autre membre de l’équipe.

3.5 Règles associées aux les ÉQUIPES TOTALEMENT VIRTUELLES

TOUS LES MEMBRES DE L’ÉQUIPE: Doivent suivre la procédure décrite dans la Section 3.3 Étiquette virtuelle à suivre par tous ceux qui seront présents via le média virtuel.

PLUSIEURS MEMBRES DE L’ÉQUIPE SUR LE MÊME ÉCRAN: On comprend que par moment il y aura des membres de la famille qui sont sur le même écran. Il est parfaitement acceptable pour de multiples membres de la même famille qui peuvent être dans la même équipe d’être physiquement présents l’un avec l’autre et virtuellement présents pour leur équipe dans le même écran. Toutefois, si les membres de la famille sont dans différentes équipes, chacun devra avoir sa propre connexion dans le test et avec les autres membres de leur équipe et ne devrait pas être placé dans la maison de manière à ce que le volume de l’écran d’un membre de la famille ne puisse être entendu par l’autre membre de la famille et vice-versa.

LE MONITEUR: Aura une tâche supplémentaire dans un scénario d'une équipe **TOTALEMENT VIRTUELLE**, celle de regarder tous les participants pour voir s'ils essaient de répondre à une question mais que leur micro est coupé. Le moniteur peut rappeler au participant que son son est coupé et lui demander de rétablir le son et de répéter la réponse.

PLUSIEURS MEMBRES DU PERSONNEL: Pour faciliter les différentes tâches d'un moniteur dans un test complètement virtuel, qui incluent mais ne se limitent pas à:

- regarder tous les membres de l'équipe pour s'assurer que tous ceux qui répondent puissent être entendus
- garder une copie de sauvegarde de toutes les réponses des équipes dans une feuille de calcul **Excel**
- fournir l'aide advenant des problèmes techniques
- communiquer avec les personnes qui dirigent le test pour arrêter le test advenant que les problèmes techniques prennent plus de quelques secondes à régler
- surveiller le comportement de l'équipe pour s'assurer qu'il n'y ait pas d'utilisation de ressources extérieures pour répondre à la question
- garder un roulement du sens de décorum et de productivité tout au long du test

Il est suggéré que chaque équipe ait de multiples moniteurs, chacun ayant des rôles distincts, pour aider les équipes.

ARRIVÉE: Tous les participants devraient planifier vérifier sur le site internet de la Division Nord-Américaine au moins une demi-heure avant le début du test. Ils auront besoin de porter leur uniforme et ils s'identifieront par leur Nom, leur Union, le nom de leur Église et le nom de leur Club et le nom de leur Équipe.

SOUTIEN TECHNIQUE: Tous les moniteurs, les scribes et le personnel de soutien pour résoudre les difficultés techniques devraient se familiariser avec la Section 2.0 Pratiques technologiques, en portant une attention spéciale à la Section 2.1 Les équipes EN-PERSONNE.

APRÈS AVOIR COMPLÉTÉ LE TEST: Tous les participants sont renvoyés et on leur demandera de se déconnecter de leurs connexions au média social.

MEMBRES DE L'ÉQUIPE REMPLAÇANTS: Un(e) remplaçant(e) virtuel(le) peut seulement rejoindre la technologie de rencontre de l'équipe alors qu'il/elle remplace un membre de l'équipe. S'il/si elle ne participe pas au test, il/elle sera déconnecté(e) (offline) et contacté(e) par le directeur ou l'entraîneur de leur club pour se connecter quand il/elle remplacera un membre de l'équipe. Le/La remplaçant(e) EN PERSONNE doit demeurer en dehors de la salle où son équipe passe le test et de préférence en dehors du bâtiment dans une section où la distanciation sociale est respectée, durant ces moments où il/elle ne participe pas au test. Il/Elle sera contacté(e) par le directeur de son club ou bien par l'entraîneur pour rejoindre l'équipe quand il/elle remplacera un membre de l'équipe.

3.6 Règles associées aux ÉQUIPES HYBRIDES

TOUS LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE QUI SERONT PHYSIQUEMENT PRÉSENTS: Ils suivront les procédures décrites dans la Section 3.4 Règles associées aux ÉQUIPES EN PERSONNE.

TOUS LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE QUI SERONT VIRTUELLEMENT PRÉSENT: Suivront les procédures décrites dans 3.5 Règles associées aux ÉQUIPES TOUTES VIRTUELLES.

TOUS LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE QUI SONT VIRTUELLEMENT PRÉSENTS: Suivront les procédures décrites dans la Section 3.3 Étiquette virtuelle à suivre pour toute personne qui sera présente via le média virtuel.

RÉPONDRE AUX QUESTIONS: Les membres de l'équipe en personne ou ceux qui sont virtuels utiliseront la technologie de groupe interne de leur choix (nous recommandons **ZOOM**) pour discuter de la réponse et le scribe dactylographiera dans la technologie.

SCRIBE: Il est préférable que le scribe d'une équipe hybride soit présent sur les lieux du bâtiment du test. De cette manière, il/elle peut interagir avec le moniteur qui sera aussi sur les lieux. Ceci facilitera le moniteur pour qu'il soit capable d'aider s'il y a des défis avec soient avec **ZOOM** ou l'application **NearPod**

LE MONITEUR: Aura la tâche additionnelle dans un scénario D'ÉQUIPES HYBRIDES, de regarder les participants virtuels pour voir s'ils essaient de répondre à une question mais que leur micro est coupé. Le moniteur peut rappeler au participant que son son est coupé et lui demander de rétablir le son et de répéter la réponse.

MEMBRES REMPLAÇANTS DE L'ÉQUIPE: Un(e) remplaçant virtuel(le) peut seulement rejoindre la technologie de la rencontre du groupe alors qu'il/elle remplace un membre de l'équipe. Si il/elle ne participe pas au test, il/elle sera hors ligne et sera contacté(e) par le directeur de son club ou son entraîneur quand il/elle remplacera et deviendra un membre de l'équipe. Si le/la remplaçant(e) est EN PERSONNE il/elle doit demeurer en dehors de la salle où son équipe passe le test, et de préférence en dehors du bâtiment dans une section où la distanciation sociale est respectée, quand il/elle ne participe pas au test. Il/Elle sera contacté(e) par le directeur de son club ou son entraîneur pour rejoindre l'équipe dans la salle quand il/elle remplacera et deviendra un(e) membre de l'équipe.