



Enseignants : Acquérir l'Escape Game Mathador

Lucas est enseignant.
Il souhaite acheter l'Escape Game Mathador.



Il se rend sur le site
www.reseau-canope.fr.

Il a déjà un compte enseignant :
il se connecte.

Il n'a pas de compte : il crée un compte
en sélectionnant « Equipe éducative » puis
« Enseignant » et renseigne son établisse-
ment de rattachement.

Il se rend sur la page dédiée à Escape Game
Mathador et l'ajoute au panier.

Il règle lui-même l'abonnement
par carte, chèque ou virement.

Il soumet la commande au responsable
de son établissement (directeur d'école,
gestionnaire de collège) pour paiement.

Pour récupérer une facture,
il adresse un mail à :
service-client@reseau-canope.fr.



Lucas attend
le paiement.



La gestionnaire est
prévenue par e-mail.



Il accède à l'espace Escape Game
depuis le site Canopé (page « Mon
compte », puis « Ma bibliothèque »)

La gestionnaire utilise ou crée
un compte pour se connecter.

Elle se rend sur la page « Demande
d'achats » pour valider la commande

Elle procède au paiement

Directement
par carte bancaire
ou virement bancaire.

Par chèque :
accompagné du
bon de commande.

Par mandat administratif : elle
imprime le bon de commande
et le renvoie signé et tamponné
par courrier, par fax ou par mail :
service-client@reseau-canope.fr

Après validation du paiement ou réception du chèque ou
mandat administratif par Réseau Canopé, elle survole
le bouton « mon compte » puis clique sur « Voir mon compte ».

Elle clique sur « Gérer les licences »

Puis sur « Attribuer les licences ».

Elle renseigne l'adresse mail
du compte Canopé de Lucas.

Lucas est
prévenu par mail.



Il accède à l'espace Escape Game
depuis le site Canopé (page « Mon
compte » une fois connecté)