


## Utiliser les activités interactives présentes dans Smart Notebook

Souvent, le tableau interactif arrive dans la classe en même temps que le vidéoprojecteur. Pour cette raison, il est parfois difficile de faire la part des choses entre les apports du vidéoprojecteur et celui, supplémentaire, du tableau interactif associé à son logiciel.

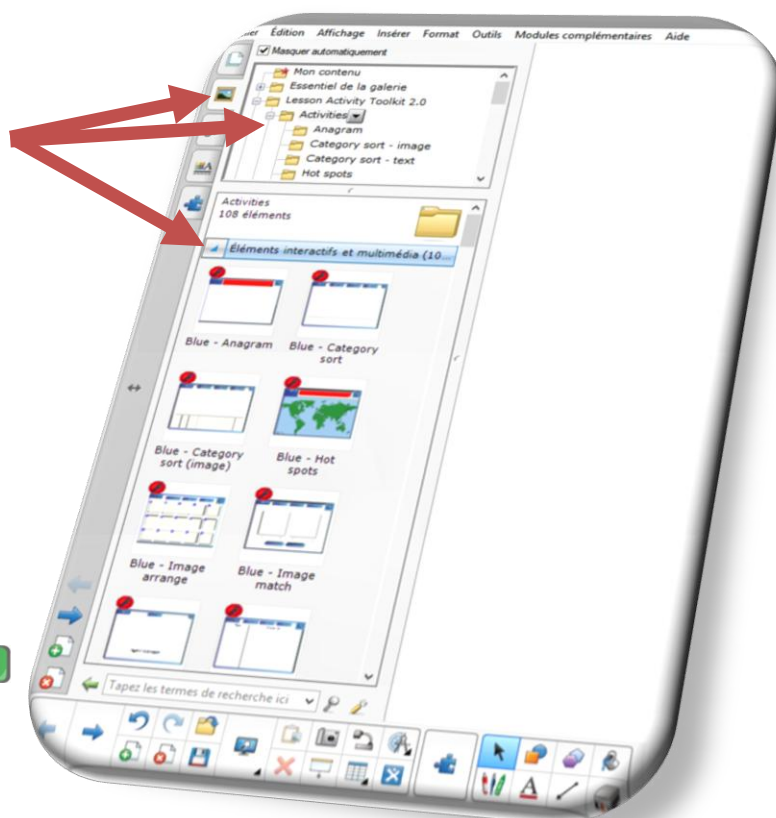
Le vidéoprojecteur apporte des images fixes et animées de grande taille dans la salle de classe, de façon rapide et efficace.

Le tableau interactif bénéficie donc de cet apport. Cependant, il permet quelque chose de plus : l'interactivité.

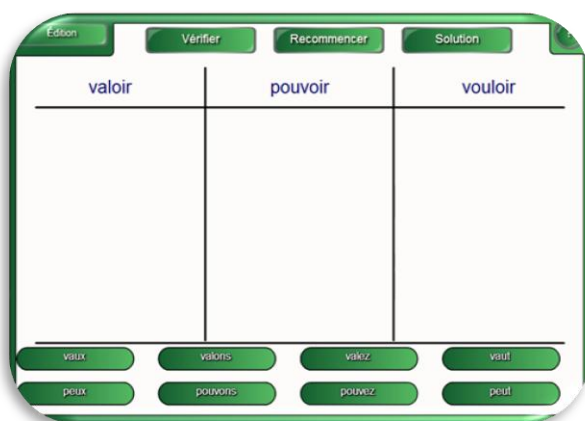
Les activités interactives sont présentes dans l'onglet Galerie  sous le dossier "Boîte à outils des activités pédagogiques" (Lesson Activity Toolkit 2.0).

Chaque activité possède un menu **Édition** qui permet de renseigner les paramètres de l'activité (textes, images, association, etc.)

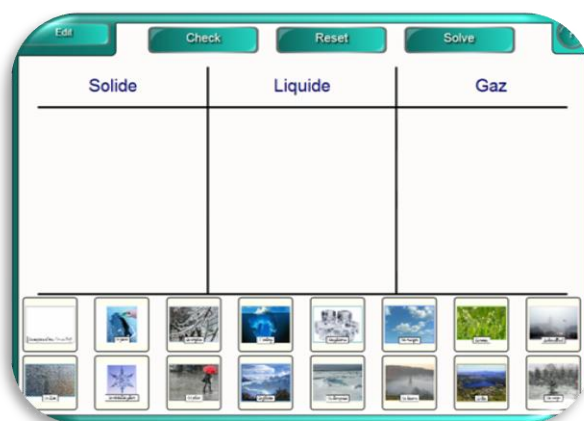
Suivant l'activité, d'autres "boutons" sont parfois utilisés :



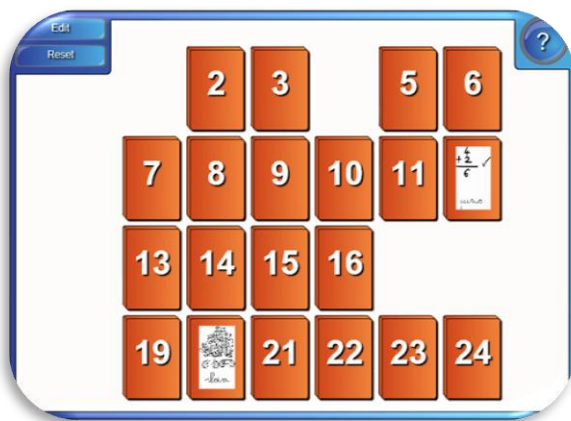
## Quelques exemples d'activités



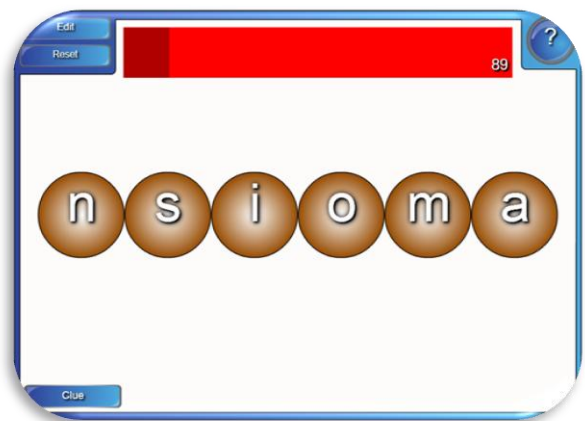
Tri en catégories  
Classer des mots en 2 ou 3 catégories



Tri en catégories (image)  
Classer des images en 2 ou 3 catégories.



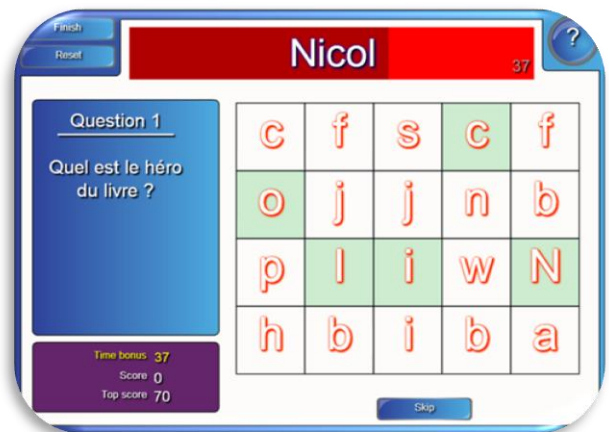
Paires  
Activité de type memory



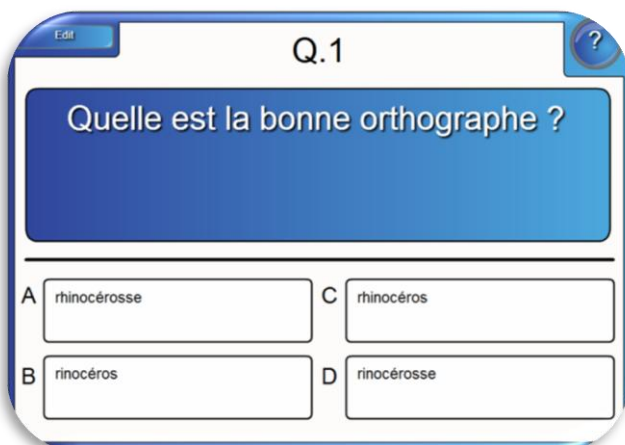
Anagramme  
Comme son nom l'indique



Tri en vortex  
Trier des mots en 2 catégories  
(existe aussi avec tri d'images)



Jeu de questions  
Activité de questions-réponses  
Les réponses sont décomposées en lettres



Choix multiples  
Trouver la bonne réponse parmi des choix multiples



Correspondance de mot-clé  
Associer un mot à une définition ou une description

## Créer une activité interactive avec le *Créateur d'activités* de Smart Notebook

Avant de paramétrer son activité en utilisant le *Créateur d'activités* , il faut veiller à ce que tous les éléments soient en place sur la page.

Pour faciliter le paramétrage de l'activité, il faudra certainement basculer la barre d'outils verticale

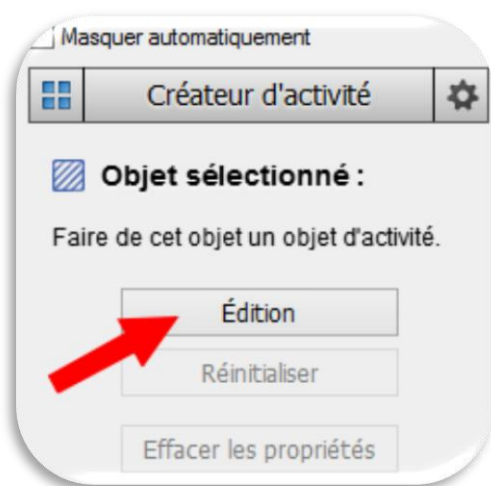
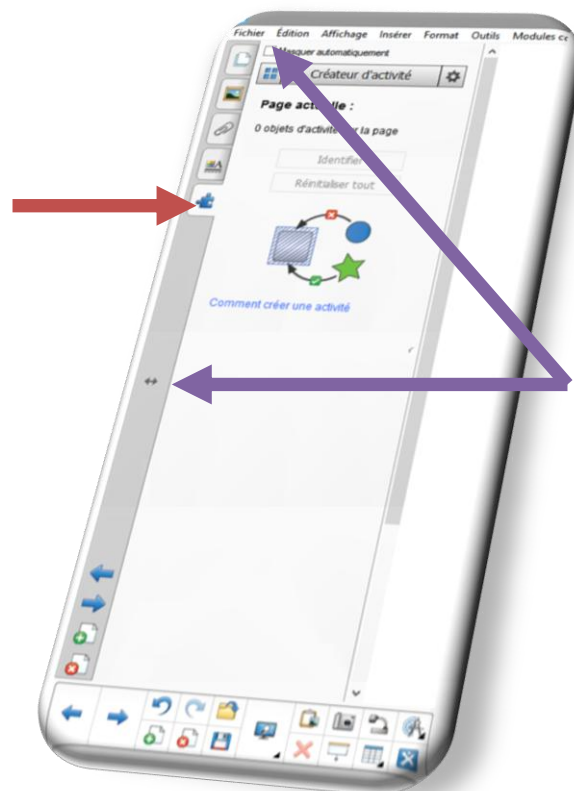
vers la droite et décocher

☐ Masquer automatiquement.

Dans l'exemple ci-après (Les triangles), l'objet interactif est le cadre qui va réceptionner les formes géométriques.

Pour rendre ce cadre interactif, il faut le

sélectionner, cliquer sur le *Créateur d'activité* puis sur édition.



Par un simple cliquer-glisser, il suffit de déposer les éléments qui répondent à la consigne dans la zone

☒ **Accepter ces objets :**

et de déposer les autres éléments dans la zone

☒ **Refuser ces objets :**

en cliquant sur

Ajouter tout ce qui reste

Enfin pour valider l'activité, il suffit de cliquer sur

Terminer.

