

Guide des activités du logiciel Notebook

L'objectif du guide des activités du logiciel Notebook™ est de servir de référence pour la création et la présentation d'activités pédagogiques à l'aide du logiciel Notebook.

Ce guide suppose que vous connaissiez le fonctionnement de base du logiciel Notebook, par exemple que vous sachiez écrire dans la zone de travail, ajouter de nouvelles pages à vos fichiers Notebook, naviguer d'une page à l'autre et sélectionner et déplacer des objets sur une page Notebook.

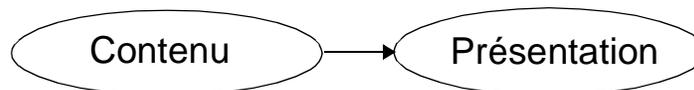


Pour apprendre à travailler avec un tableau blanc interactif SMART Board™ et le logiciel Notebook, rendez-vous dans le centre de formation SMART à l'adresse www.smarttech.com/trainingcenter.

Avant de lire la suite du guide des activités du logiciel Notebook, veuillez à ce que la version la plus récente du logiciel SMART Board soit installée sur votre ordinateur en vous rendant à l'adresse www.smarttech.com/support/software.

Concevoir des activités pédagogiques

Les activités pédagogiques doivent être conçues en fonction de leur contenu et de leur présentation. Le tableau blanc interactif SMART Board est un outil visuel et interactif. En apprenant à concevoir des activités pédagogiques et à y intégrer au mieux un certain degré d'interactivité à l'aide du logiciel Notebook, vous parviendrez à créer des activités qui respectent les objectifs d'apprentissage au programme et qui font participer les élèves. Si vous créez un contenu dans le logiciel Notebook en gardant à l'esprit que ce contenu devra être présenté dans une salle de classe, vous serez certain que le cours se déroulera en douceur.

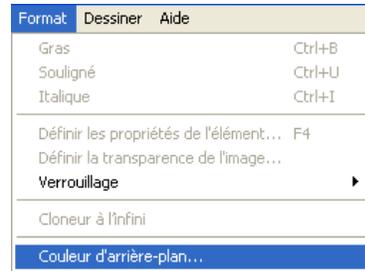


Après avoir déterminé quel contenu vous allez enseigner, créez une page de titre et écrivez vos notes de l'enseignant au début de votre activité pédagogique. Les titres et les notes de l'enseignant précisent les objectifs pédagogiques et donnent des informations importantes aux autres professeurs utilisant l'activité pédagogique. Vous trouverez des exemples de tels éléments créés par des professeurs en téléchargeant n'importe quelle activité pédagogique du site web des solutions pédagogiques www.education.smarttech.com/ste/en-US/Ed+Resource.

Mise en page

Lorsque vous aurez trouvé une idée d'activité pédagogique pour le logiciel Notebook, vous devrez commencer par configurer votre page. L'une de vos premières tâches consiste à choisir une couleur pour l'arrière-plan. Lorsque vous sélectionnez une couleur, gardez à l'esprit que les couleurs très brillantes ou intenses en arrière-plan peuvent détourner l'attention du contenu de la page. Vous trouverez peut-être amusant de choisir un jaune vif, mais il risque de détourner l'attention des autres éléments de votre page. Réservez les couleurs les plus vives aux objets de votre page Notebook vers lesquels vous voulez attirer le regard des élèves.

Choisissez une couleur d'arrière-plan en sélectionnant **Format > Couleur d'arrière-plan** dans le menu du logiciel Notebook. Une palette de couleurs apparaîtra dans laquelle vous pourrez choisir la couleur de l'arrière-plan de votre page Notebook.



Ensuite, choisissez les polices que vous voulez utiliser dans le reste de votre activité pédagogique. Lorsque vous choisissez une police, vous choisissez la manière dont votre texte apparaîtra dans le logiciel Notebook. Par exemple, Times New Roman, Comic Sans et Arial sont des polices très différentes.



Si possible, essayez d'utiliser une seule et même police dans toute votre activité pédagogique. Un nombre de polices trop important risque de détourner le regard des éléments essentiels.

Réfléchissez à la taille et à la couleur du texte que vous allez utiliser dans votre activité pédagogique. Si vos choix sont judicieux, vos élèves liront plus facilement le texte de votre page Notebook. Lorsque vous aurez déterminé l'apparence de votre texte, veillez à ce qu'elle reste identique de page en page afin que votre activité s'enchaîne bien.

Règles générales pour choisir les polices de votre activité pédagogique du logiciel Notebook :

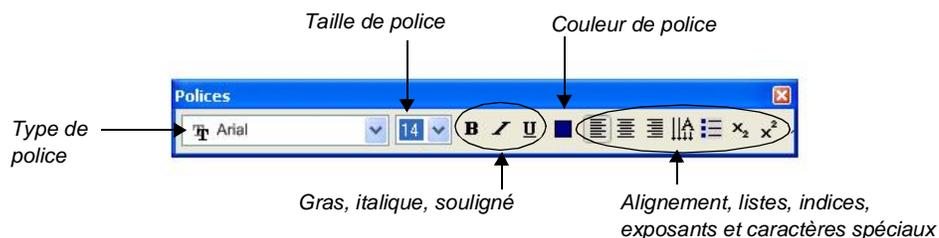
- Les titres doivent mesurer au moins 28 points et être en gras
- Le texte des phrases et des paragraphes doit avoir la même police que l'en-tête, dans un style standard et mesurer 22 points.
- Veillez à ce que la couleur de police choisie soit facile à lire et ressorte sur la couleur de l'arrière-plan

Un nombre de polices trop important peut rendre votre activité pédagogique difficile à lire

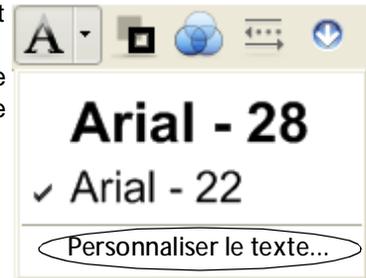
REMARQUE : Le contenu de votre activité pédagogique du logiciel Notebook est plus important que ses combinaisons de couleurs. Si vous ne voulez pas gaspiller du temps à choisir des couleurs, vous pouvez très bien utiliser un texte noir sur fond blanc.

Utiliser les polices dans le logiciel Notebook

Pour définir votre police, vous pouvez par exemple sélectionner votre texte et utiliser les fonctions de la barre d'outils Polices. La barre d'outils Polices apparaît lorsque vous saisissez du texte sur une page Notebook ou lorsque vous double-cliquez sur un objet texte.



Si vous savez à l'avance que vous utiliserez souvent la même police, il peut être avantageux de définir un style de police permanent grâce au bouton Texte. Pour ce faire, appuyez sur la flèche à côté du bouton Texte de la barre d'outils du logiciel Notebook et sélectionnez **Personnaliser le texte**. La boîte de dialogue Personnaliser le texte vous permettra d'ajuster aux styles que vous utiliserez le plus souvent les polices disponibles dans le menu déroulant du bouton Texte.



Ajouter de l'interactivité

L'un des avantages du logiciel Notebook est qu'il permet de modifier des objets sur la page. Ce chapitre vous expliquera comment faire participer vos élèves en concevant des plans de cours interactifs.

Découvrir

L'une des méthodes les plus rapides pour ajouter de l'interactivité à une activité pédagogique consiste à masquer la réponse à une question derrière un objet de la page Notebook. Les informations suivantes vous donneront trois méthodes différentes pour créer des activités de découverte facilement intégrables à un cours.

Déplacer et découvrir

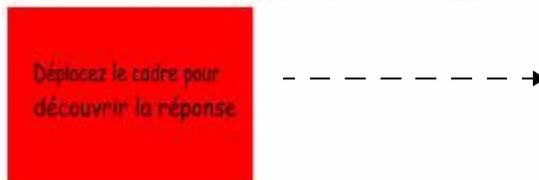
Pour créer une activité de découverte, vous pouvez par exemple cacher la réponse derrière un autre objet.

- 1 Saisissez votre question et la réponse
- 2 Dessinez un rectangle et remplissez-le de couleur pour masquer la réponse
- 3 Double-cliquez sur la forme afin de pouvoir y ajouter du texte (veillez à ce que votre texte ne soit pas de la même couleur que le rectangle)
- 4 Tapez *Déplacez le rectangle pour découvrir la réponse* – vous ajoutez des instructions à la forme de manière à ce que d'autres professeurs puissent travailler avec ce fichier. Sans ces instructions, on pourrait croire qu'il faut écrire la réponse sur la forme au lieu de la déplacer pour découvrir la réponse.

REMARQUE : Il peut se révéler utile de sélectionner **Ordre > Mettre au premier plan** dans le menu déroulant de l'objet que vous utilisez pour masquer la réponse. Cette opération vous garantira que les élèves ne verront pas la réponse avant que le moment de la découvrir ne soit venu.

- 5 Déplacez la forme pour découvrir la réponse

Quel animal est l'emblème de l'Angleterre ?



Avant

Quel animal est l'emblème de l'Angleterre ?

Le lion



Après

Effacer et découvrir

Pour découvrir des informations, vous pouvez aussi utiliser l'outil Effaceur.



- 1 Saisissez votre question et la réponse
- 2 Utilisez un crayon pour recouvrir la réponse d'encre numérique
- 3 Sélectionnez l'encre numérique et attribuez-lui la même couleur que l'arrière-plan de la page. Par exemple, si l'arrière-plan de la page est blanc, alors l'encre numérique doit elle aussi être blanche.
- 4 Sélectionnez l'outil **Effaceur**, puis effacez l'encre numérique recouvrant la réponse. L'outil Effaceur n'efface que les objets créés à l'aide d'encre numérique. Il n'efface pas ce que vous tapez avec votre clavier.

CONSEIL : Il peut être utile d'ajouter des instructions pour que la classe ou d'autres professeurs sachent qu'ils doivent utiliser l'effaceur.

Utilisez la gomme pour découvrir le nombre suivant dans la série.

1, 3, 5, 7, 

Avant

Utilisez la gomme pour découvrir le nombre suivant dans la série.

1, 3, 5, 7, 9

Après

Découvrir avec le masque d'écran

La troisième méthode que vous pouvez utiliser pour découvrir des informations consiste à utiliser l'outil Masque d'écran.



- 1 Saisissez votre question et la réponse
- 2 Appuyez sur le bouton **Masque d'écran** de la barre d'outils du logiciel Notebook
- 3 Faites glisser le masque d'écran de manière à ce que seule la réponse à votre question soit couverte
- 4 Lorsque vous êtes prêt, faites glisser le masque d'écran de manière à ce qu'il ne recouvre plus la réponse. On peut comparer cette opération au fait d'utiliser du papier pour recouvrir des réponses affichées par le biais d'un rétroprojecteur.

REMARQUE : Lorsque vous ouvrez un fichier Notebook, le masque d'écran recouvre toujours la même zone et vous pouvez donc commencer à discuter du contenu de votre fichier à l'endroit où vous l'aviez laissé lors du cours précédent.



Avant

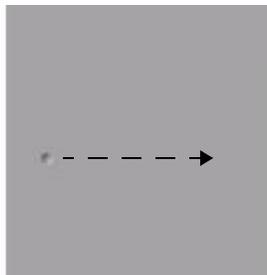


Après

Quelle est la capitale de la France ?



Avant



Quelle est la capitale de la France ?



Après



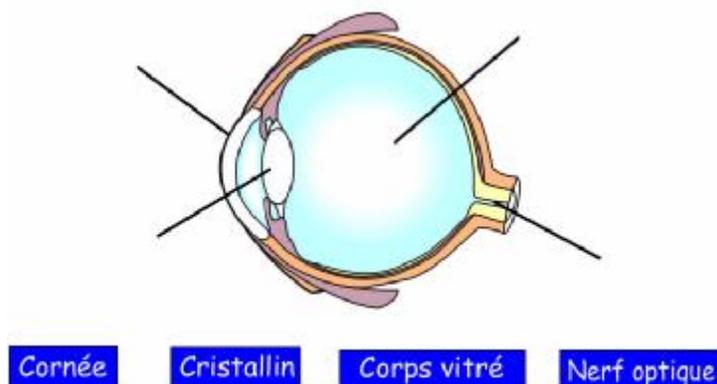
Identifier et étiqueter

Glisser-déposer

Les activités utilisant le glisser-déposer sont un excellent moyen de déterminer si votre classe a compris certains objectifs pédagogiques.

Pour créer une activité d'étiquetage utilisant le glisser-déposer, ajoutez sur la zone de travail l'objet que vous voulez étiqueter. L'objet peut provenir de la galerie du logiciel Notebook, de la zone Mon contenu ou il peut s'agir d'un dessin importé à l'aide du menu Insertion. Utilisez le menu déroulant de l'objet pour verrouiller l'objet qui sera étiqueté. Grâce à cette opération, vous serez certain que l'objet ne sera pas déplacé accidentellement durant l'activité pédagogique.

Créez ensuite les étiquettes pour votre diagramme et alignez-les en bas de la page Notebook. Vous pourrez alors demander aux élèves de faire glisser les étiquettes jusqu'à la zone appropriée du graphique.



Faites glisser les étiquettes jusqu'à leur emplacement sur le diagramme

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter un lien à un objet, par exemple le globe oculaire ci-dessus, redirigeant vers une autre page Notebook contenant un corrigé. Cette page permettra aux personnes avec lesquelles vous partagez le fichier de trouver les bonnes réponses.

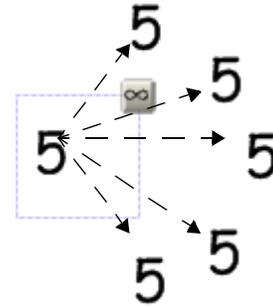
Les activités utilisant le glisser-déposer peuvent également servir à des leçons à base de texte. Par exemple, vous pouvez faire glisser des événements jusqu'à des dates sur une ligne chronologique ou définir une série de mots.

Mot	Définition
	Un mot qui désigne
	Un mot d'action
Adverbe	Peut modifier un verbe ou un adjectif
	Modifie un nom ou un pronom
Adjectif	
Nom	
Verbe	

Faire correspondre un mot et sa définition

Cloneur à l'infini

Le cloneur à l'infini vous permet de reproduire un objet autant de fois que vous le voulez, sans devoir chaque fois sélectionner clone dans le menu déroulant. Le cloneur à l'infini vous permet également de réduire la taille de votre fichier Notebook par rapport à ce qu'elle serait si vous deviez copier et coller plusieurs fois la même information, ce qui facilite le partage du fichier avec vos collègues.



Cliquez sur un objet et faites-le glisser pour créer des clones

Pour définir un objet en tant que Cloneur à l'infini, effectuez les étapes suivantes :

Sélectionnez un objet

5 Cliquez sur le menu déroulant de l'objet

6 Sélectionnez **Cloneur à l'infini**

7 Cliquez sur l'objet, puis faites-le glisser pour créer un objet identique

Utiliser le même objet pour plusieurs réponses

L'un des avantages de la fonctionnalité Cloneur à l'infini est qu'elle permet de créer une activité utilisant le glisser-déposer sans réduire le nombre de solutions disponibles chaque fois que l'on répond correctement à une question.

$2 + 3 =$	$10 - 5 =$
$5 \times 6 =$	$12 + 15 =$
$9 / 3 =$	$7 \times 3 =$

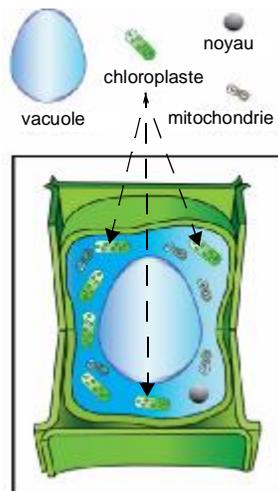
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Définissez chaque nombre de la ligne de nombres en tant que Cloneur à l'infini.

$2 + 3 = 5$	$10 - 5 = 5$
$5 \times 6 = 30$	$12 + 15 = 27$
$9 / 3 = 3$	$7 \times 3 = 21$

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Utilisez plusieurs fois le même nombre pour répondre aux questions.



Étiquetez des dessins qui doivent utiliser plusieurs fois le même élément.

Garder les informations en contexte

L'autre avantage de la fonctionnalité Cloneur à l'infini, c'est qu'elle permet de garder facilement les informations en contexte. Cette fonctionnalité s'avère particulièrement utile pour les leçons à base de texte.

Combien de mots différents peut-on composer à partir de ce mot

shakespeare

- | | |
|----------|----|
| 1. phare | 5. |
| 2. rare | 6. |
| 3. passe | 7. |
| 4. | 8. |

Définissez chaque lettre d'un mot en tant que cloneur à l'infini. Faites glisser la lettre jusqu'à une autre zone de votre page pour créer des anagrammes. Le mot d'origine reste où il est. Vous pouvez également définir un chronomètre pour augmenter la difficulté de la leçon. Vous trouverez un chronomètre interactif dans les collections de galeries.

Utiliser du son

Le logiciel Notebook permet de faire participer plus facilement les élèves grâce à l'utilisation de son à l'intérieur des activités pédagogiques. C'est également un bon moyen de donner aux élèves la possibilité de mieux connaître la personnalité d'un orateur : le fait d'écouter un discours historique donne plus envie de participer aux élèves que s'ils devaient le lire.

Cherchez dans la galerie du logiciel Notebook les sons dont vous avez besoin. Essayez de taper des mots-clés comme *son* ou *vocal* pour voir le contenu disponible. Liez à un objet un son MP3 de votre ordinateur en appuyant sur le menu déroulant de l'objet et en sélectionnant **Son**.

Le son en tant qu'outil d'enrichissement

Vous pouvez utiliser du son pour donner aux élèves des commentaires instantanés lorsqu'ils touchent des objets particuliers du logiciel Notebook. Essayez d'enregistrer des applaudissements pour les réponses correctes ou les mots *essaie encore* pour les réponses fausses.

Quelle est l'orthographe correcte du célèbre chef d'État français ? (Seule la réponse correcte déclenchera un effet sonore).

Napolean

Napoleon

Napolein

Capturer des informations

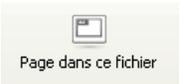
La barre d'outils Capture d'écran vous permet de capturer sur une page Notebook une image, par exemple une photo numérique trouvée sur Internet. Pour accéder à la barre d'outils Capture d'écran, appuyez sur le bouton **Capture** (l'icône en forme d'appareil photo) de la barre d'outils du logiciel Notebook. N'oubliez jamais de respecter le droit d'auteur.

Bouton	Utilisation
	Appuyez et faites glisser pour délimiter la zone rectangulaire que vous voulez capturer. Relâchez la pression une fois la zone sélectionnée.
	Appuyez dans la fenêtre que vous souhaitez capturer. Relâchez la pression lorsque la fenêtre voulue apparaît sous forme de zone hachurée.
	Naviguez jusqu'à l'écran que vous voulez capturer, puis appuyez sur le bouton pour capturer tout l'écran.
	Appuyez et faites glisser pour créer une forme à main levée autour de la zone que vous voulez capturer. Relâchez la pression une fois la zone sélectionnée.

Vous pouvez lier un objet à un site web, à une autre page Notebook, à un fichier de votre ordinateur ou à un fichier, comme un clip vidéo ou tout autre élément multimédia, se trouvant dans l'onglet Pièces jointes.

Sélectionnez **Lien** dans le menu déroulant d'un objet, puis choisissez le type de lien que vous voulez ajouter à votre objet à partir de la boîte de dialogue Insérer un lien.

Vous aurez la possibilité de lancer l'élément lié à l'objet par le biais d'une icône située dans le coin inférieur gauche de l'objet ou en appuyant sur l'objet lui-même. Lorsque vous faites de l'objet entier un lien, il se peut que les autres professeurs ne voient pas immédiatement qu'il existe un lien. Veillez à ce qu'il soit facile de voir quand un objet dispose d'un lien grâce à des instructions ou à un texte bleu et souligné si le lien est sous forme de texte. Il vaudra mieux faire d'un objet un lien plutôt que d'utiliser une icône de coin si le manque d'espace entre les objets de votre page pose un problème de lisibilité ou si le fait de toucher certains objets fait partie des objectifs pédagogiques.

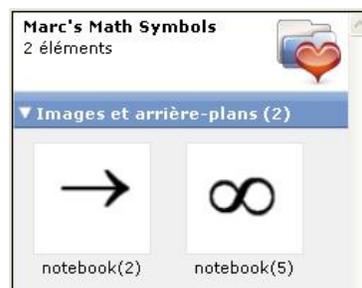
Type de lien	À utiliser pour
	Lier à une page Web des objets d'une activité pédagogique du logiciel Notebook. Une note indiquant l'auteur et la pertinence du contenu lié permettra à vos élèves de savoir à quoi s'attendre et rendra le lien plus utile à vos collègues qui partagent votre contenu.
	Établir un lien vers une autre page de votre fichier Notebook. Vous pouvez utiliser ce type de lien lorsque vous posez une question. Par exemple, vous pouvez poser une question puis demander à un élève de sélectionner la réponse parmi une série d'objets. L'objet contenant la réponse correcte peut être lié à un écran de récompense. Les objets contenant les réponses fausses peuvent être liés à une page encourageant l'élève à réessayer.
	Établir un lien vers un fichier stocké sur votre ordinateur et ayant un rapport avec votre leçon ou votre présentation. Par exemple, vous pouvez établir un lien vers un fichier Microsoft Word ou Excel contenant des informations nuancées un énoncé de votre fichier Notebook.

Type de lien	À utiliser pour
 <p>Pièces jointes actuelles</p>	Établir un lien vers un fichier stocké dans l'onglet Pièces jointes. Certains professeurs stockent des fichiers vidéo dans l'onglet Pièces jointes. En établissant un lien direct vers l'une de ces vidéos à partir d'un objet de la page Notebook, vous pouvez lancer la vidéo en question sans ouvrir l'onglet Pièces jointes ou tout en présentant une leçon en mode plein écran.

Contenu interactif et multimédia

Les contenus vidéo et Macromedia® Flash® sont facilement accessibles à partir de la galerie du logiciel Notebook. Vous pouvez utiliser le contenu vidéo pour donner aux élèves un aperçu d'un événement historique ou pour montrer comment se déplace un élément, par exemple des cellules microscopiques. Vous pouvez utiliser le Flash lorsque vous voulez que les élèves interagissent directement avec un objet pédagogique et reçoivent des commentaires instantanés.

Lorsque vous cherchez du contenu lié à un sujet particulier, les éléments Flash et vidéo de la galerie se trouvent toujours sous l'en-tête Interactif et multimédia de la galerie.



Il existe des centaines d'éléments Flash et vidéo dans la galerie. Afin de parcourir le contenu interactif et multimédia de la galerie du logiciel Notebook, saisissez *vidéo* ou *Flash* dans la case de recherche de la galerie, puis essayez les éléments de la galerie pour savoir comment vous pouvez les appliquer à vos leçons.

Pièges à éviter

Les éléments multimédias vous permettent d'intégrer à vos activités pédagogiques du contenu qui convient à plusieurs styles d'enseignement. Ces outils complètent de manière idéale n'importe quelle leçon, mais vous devez les utiliser avec parcimonie. Si vous remplissez chaque page d'animations, de vidéos et de fonds sonores, vous risquez de distraire les élèves des objectifs pédagogiques et d'attirer leur attention sur la technologie plutôt que sur le contenu de votre leçon.

Utilisez et essayez tous les outils à votre disposition, mais veillez à ce que vous sachiez bien pourquoi vous utilisez un outil en particulier : pour répondre à un objectif pédagogique.

Cherchez l'inspiration

Parfois, le plus difficile dans la création d'une activité pédagogique consiste à trouver des idées originales. Si vous êtes en manque d'inspiration, vous pouvez consulter le site web des solutions pédagogiques de SMART, communauté en ligne dans laquelle les enseignants partagent leurs ressources et leurs idées avec leurs collègues du monde entier.

Rendez-vous à l'adresse www.education.smarttech.com et sélectionnez **Ressources de l'enseignant > Activité pédagogiques** afin de parcourir les activités pédagogiques créées par les enseignants et organisées par programme.

