

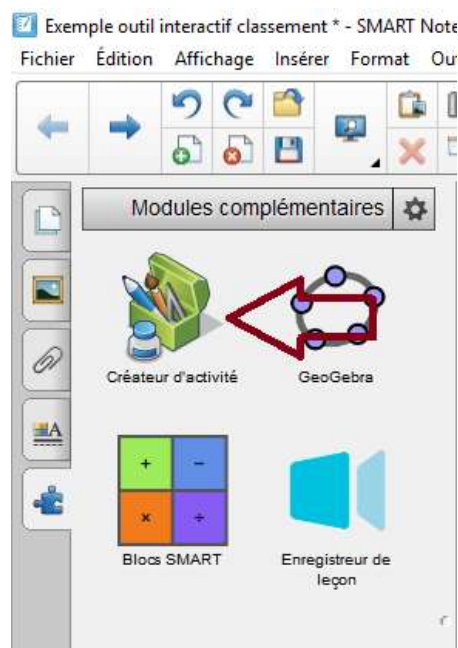
## Divers outils de conception d'activités présents dans Notebook

### 1. Créateur d'activités de classement (*Création d'exercices*)

**But** : Créer des exercices simples de classement.

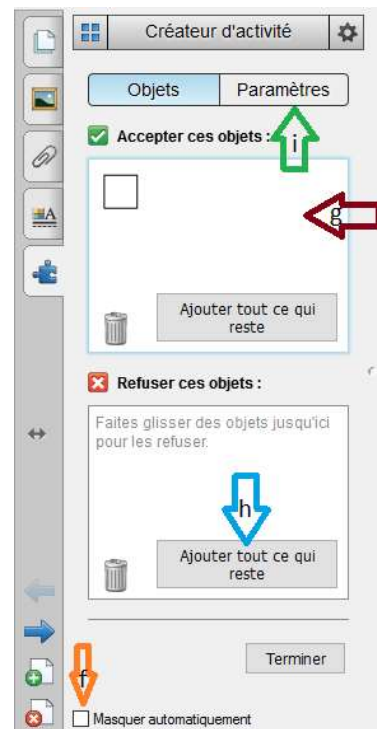
**Démarche** :

- Insérer les images ou les mots qui seront à classer;
- Insérer deux zones (rectangles) ou plus où les objets seront classés;
- Cliquer sur une zone, puis sur la « pièce de casse-tête » dans la bande de gauche;
- Cliquer sur « Créateur d'activité »;



- Cliquer sur « Édition »;

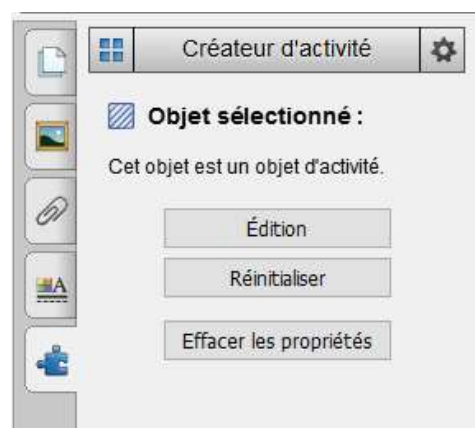
- f. Décocher la petite case en bas nommée « Masquer automatiquement » pour faciliter les prochaines étapes.
- g. Dans la zone blanche du haut nommée « Accepter ces objets », glisser les objets représentant les bonnes réponses;
- h. Dans la zone blanche du bas nommée « Refuser ces objets », cliquer sur « Ajouter tout ce qui reste » pour que les autres objets soient considérés comme des mauvaises réponses;
- i. Cliquer sur « Paramètres » pour déterminer ce qui arrive lorsqu'il y a une bonne réponse (aucune animation, fondu au noir, sortie, positionner au centre ou rotation) et lorsqu'il y a une mauvaise réponse (rebondir ou non);
- j. Cliquer sur « Terminer »;



L'activité interactive est maintenant terminée et fonctionnelle. Les couleurs et les grosseurs des objets peuvent être modifiées.

En cliquant sur la zone interactive, puis sur la « pièce de casse-tête » :

- a. « Édition » permet de modifier le fonctionnement de l'objet et ses paramètres;
- b. « Réinitialiser » replace les objets à leur endroit d'origine pour une nouvelle utilisation;
- c. « Effacer les propriétés » supprime toutes les fonctions attribuées à cet objet.



## 2. Blocs Smart

**But :** Effectuer rapidement des calculs (+, -, X, ÷, exposant).

**Utilité :** Utile pour vérifier les calculs ou pour pratiquer le calcul mental.

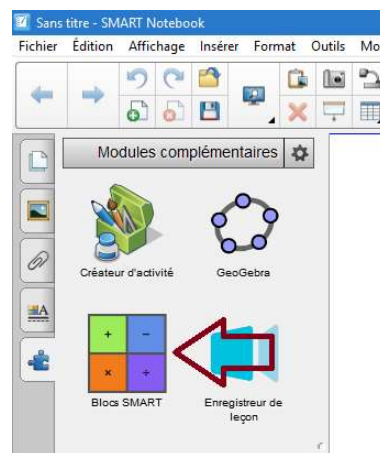
Ces blocs peuvent être insérés dans un autre outil interactif pour permettre aux élèves de s'autocorriger.

### Démarche :

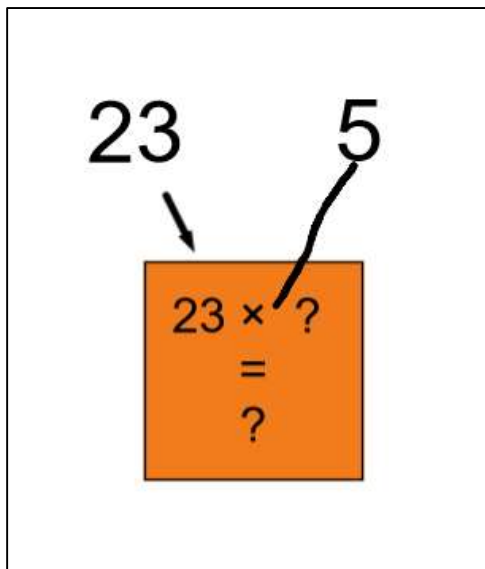
- Cliquer sur la « pièce de casse-tête » dans la bande de gauche;
- Cliquer sur « Blocs Smart »;
- Cliquer et glisser le bloc désiré dans l'écran blanc;

L'option « ? » demande aux élèves de trouver l'opération effectuée à partir des nombres affichés.

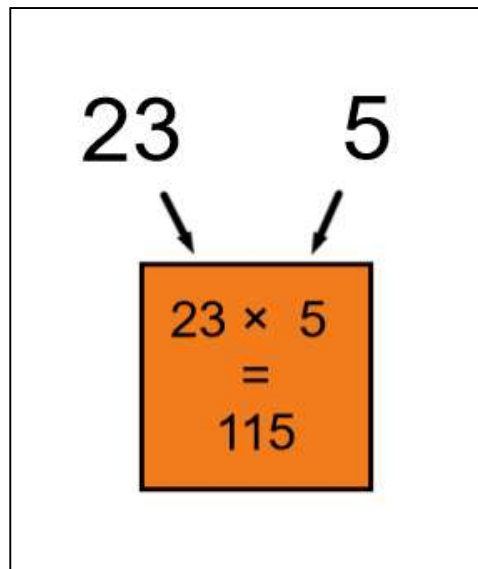
- Écrire deux nombres et les relier avec un trait jusqu'au bloc;
- Le bloc effectue alors le calcul demandé.



### Traits des nombres jusqu'au bloc



### Réponse



### 3. Smart Lab « Créateur d'activité pédagogique »

(Création d'exercices)

a. Dans la barre d'outils du haut, cliquer sur le « Bonhomme bleu »;



b. Cliquer sur le type d'activité souhaité :

i. Super tri

**But** : Créer des exercices de tri (classement).

**Démarche** :

a) Cliquer sur « Ajouter cette activité »;



#### Super tri

Dans l'activité Super tri, les élèves trient des éléments dans deux groupes : noms ou verbes, nombres pairs ou impairs, mammifères ou reptiles, tout ce que vous voulez. Les éléments disparaissent s'ils sont rangés dans la bonne catégorie, mais ils retournent dans la pile à trier s'ils sont rangés dans la mauvaise.



[Afficher un aperçu de cette activité](#)

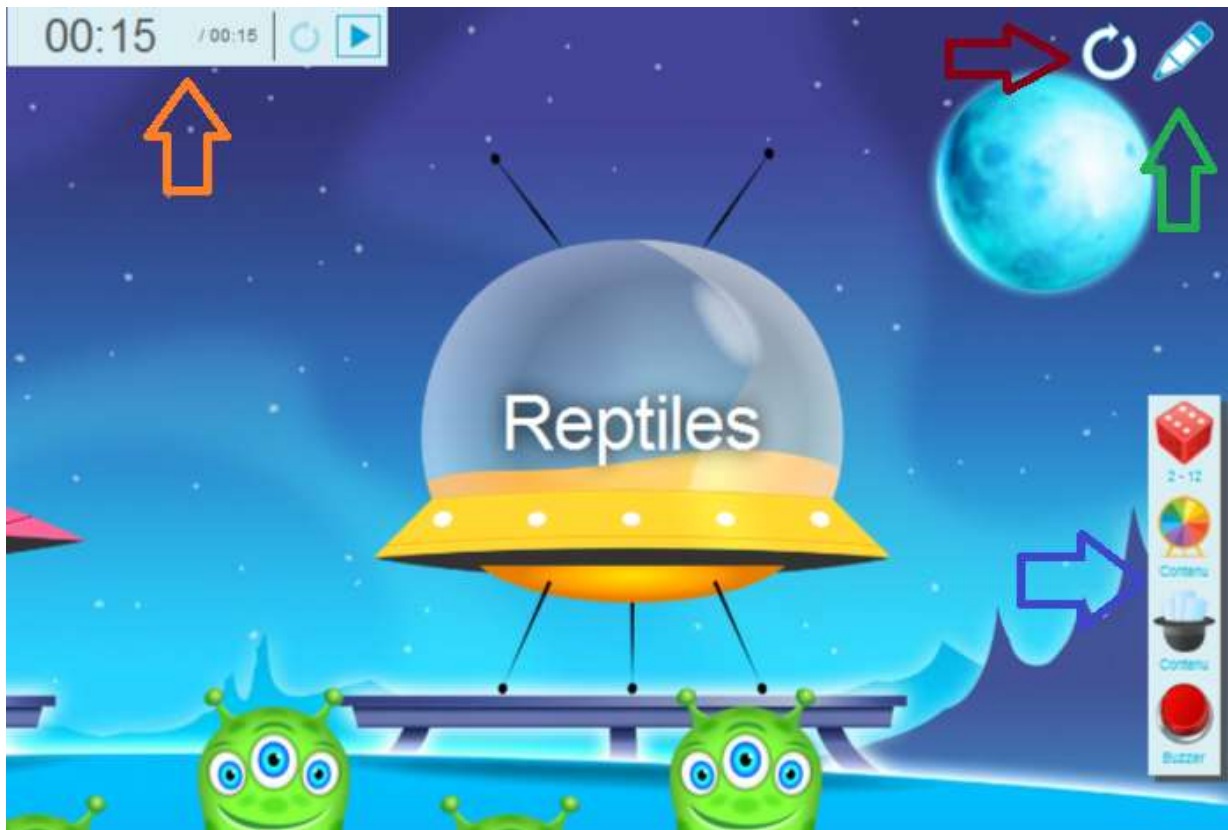
[Ajouter cette activité](#)

b) Cliquer sur le modèle et le thème désirés : « Le jeu de la jungle » ou « Tri dans l'espace »;

c) Écrire le nom de chaque catégorie ainsi que les éléments qui seront à classer dans la case nommée « Contenu de la catégorie »;

Amphibiens (3)	Reptiles (3)
Nom de la catégorie Amphibiens	Nom de la catégorie Reptiles
Contenu de la catégorie Grenouille x Salamandre x Crapaud x	Contenu de la catégorie Tortue x Serpent x Crocodile x

- d) Ajouter des composants de jeu si désiré (*voir la démarche*);
- e) Cliquer sur « Terminer »;
- f) Pour réinitialiser la partie, cliquer sur la flèche ronde en haut à droite de l'écran;
- g) Pour modifier l'activité, cliquer sur le crayon en haut à droite de l'écran;
- h) Pendant le jeu, vous pouvez activer le minuteur qui est placé en haut au centre de l'écran;
- i) Pendant le jeu, vous pouvez utiliser les composants qui sont placés à droite de l'écran.



ii. Criez-le!

**But** : Créer un remue-méninges collectif et en ligne où les élèves écrivent individuellement sur un portable leurs idées qui s'affichent simultanément au TBI pour ensuite permettre un retour en grand groupe. Exemple : Que savez-vous sur les médias?  
Possibilité d'imposer des catégories (Nommez des animaux terrestres et des animaux aquatiques), tout comme de faire un débat.

**Démarche** :

a) Cliquer sur « Ajouter cette activité »;



**Criez-le ! (compatible mobile)**  
Les élèves utilisent un navigateur Internet sur leurs appareils mobiles, leurs ordinateurs portables ou fixes pour se connecter à une activité et y contribuer en proposant des mots ou des images.

[Afficher un aperçu de cette activité](#) [Ajouter cette activité](#)

b) Cliquer sur le modèle désiré :

- a. Classé aléatoirement (toutes les réponses sont affichées sans organisation précise, mais peuvent être réorganisées en groupe);
- b. Classé en catégories (les élèves choisissent la catégorie, élaborée par l'enseignant, dans laquelle se retrouvera la réponse).

c) Écrire :

- a. Le nom de chaque catégorie, si c'est le modèle choisi;
- b. Le type de réponse désirée (texte ou image);
- c. Le nombre de réponses (contributions) maximales par élève;
- d. L'obligation ou non d'écrire son nom.

LAB : Créateur d'activité pédagogique

Ajouter une activité | Gérer les listes de contenus

Choisir une apparence: Ajouter du contenu: Ajouter des composants de jeu

Définissez les catégories qui contiendront des contributions.

### Catégories des contributions

Nommez les catégories qui contiendront des contributions. Créez au moins deux catégories.

- Pour ← a
- Contre ← a
- Ajouter une catégorie
- Ajouter une catégorie

### Contributions acceptables

Choisissez le type de contributions que peuvent faire les élèves.

Type de contribution

TEXTE  IMAGES

Nombre maximal de contributions par appareil :

Afficher le nom des contributeurs :   ACTIVE

Annuler Précédente **Suivant**

- d) Ajouter des composants de jeu si désiré (voir la démarche);
- e) Cliquer sur « Terminer »;
- f) Dans la fenêtre « Activité de contribution des élèves LAB », cliquer sur « Commencer l'activité »;
- g) Les élèves doivent alors se rendre sur le site web « classlab.com »;
- h) Ils écrivent le numéro ID qui s'affiche sur le fichier de l'enseignant;

Activité de contribution des élèves LAB

classlab.com  
ID : 8106 5362 ←

Afficher le nom des contributeurs :  DÉ...  AC...

Contributions par appareil : 3

Afficher la corbeille :  DÉ...  AC...

**Mettre les contributions en pause**

Fin

Punaise	Élève	Contributions
	Clément	0

Active

i) Ils écrivent leur nom, puis cliquent sur « Rejoindre l'activité »;



ID de l'activité

Votre nom

Rejoindre l'activité

j) Ils saisissent leur réponse, cliquent sur la catégorie où elle sera affichée, puis cliquent sur « Envoyer la réponse »;

The image shows two parts of the classlab.com interface. On the left is the 'Saisir votre réponse' (Enter your response) screen. It has a large text area, a dropdown menu with options 'Pour' and 'Contre', and a button 'Envoyer la réponse'. Below it, it says 'Réponses restantes : 3'. On the right is the 'Activité de contribution des élèves LAB' screen. It displays 'classlab.com' and 'ID : 8106 5362'. There are settings for 'Afficher le nom des contributeurs' and 'Afficher la corbeille', both with 'DÉ...' and 'AC...' buttons. A blue button 'Mettre les contributions en pause' is visible. A white button 'Fin' is highlighted with a red arrow. At the bottom, there is a table with columns 'Punaise', 'Élève', and 'Contributions'. The table shows one row for 'Clément' with 0 contributions.

Punaise	Élève	Contributions
	Clément	0

k) Quand les élèves ont terminé d'inscrire leurs réponses, l'enseignant clique sur le bouton « Fin »;

l) Analyser en grand groupe les résultats affichés.

### iii. Ordre de classement

**But :** Créer des exercices de classement dans un ordre précis ou réaliser un ordre de préférence.

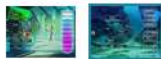
**Démarche :**

a) Cliquer sur « Ajouter cette activité »;



#### Ordre de classement

Ordre de classement permet à vos élèves d'organiser des éléments dans l'ordre que vous choisissez, par exemple des nombres entiers du plus petit au plus grand, ou des étapes d'un processus. Vous pouvez aussi choisir un thème plus subjectif, comme demander aux élèves de classer leurs couleurs préférées.



[Afficher un aperçu de cette activité](#)

[Ajouter cette activité](#)

b) Cliquer sur le modèle et le thème désirés : « Classement dans le laboratoire » ou « Flotte ou coule »;

c) Cliquer sur le type d'ordre à réaliser :

a. « Correct/incorrect » s'il s'agira d'un ordre précis à obtenir;

i. Dans ce cas, cocher si vous souhaitez « Vérifier immédiatement les réponses » ou « Vérifier les réponses après que les élèves ont fini »;



b. « Préférence » s'il s'agira d'afficher simplement son ordre de préférence.

LAB : Créateur d'activité pédagogique

Ajouter une activité | [Gérer les listes de contenus](#)

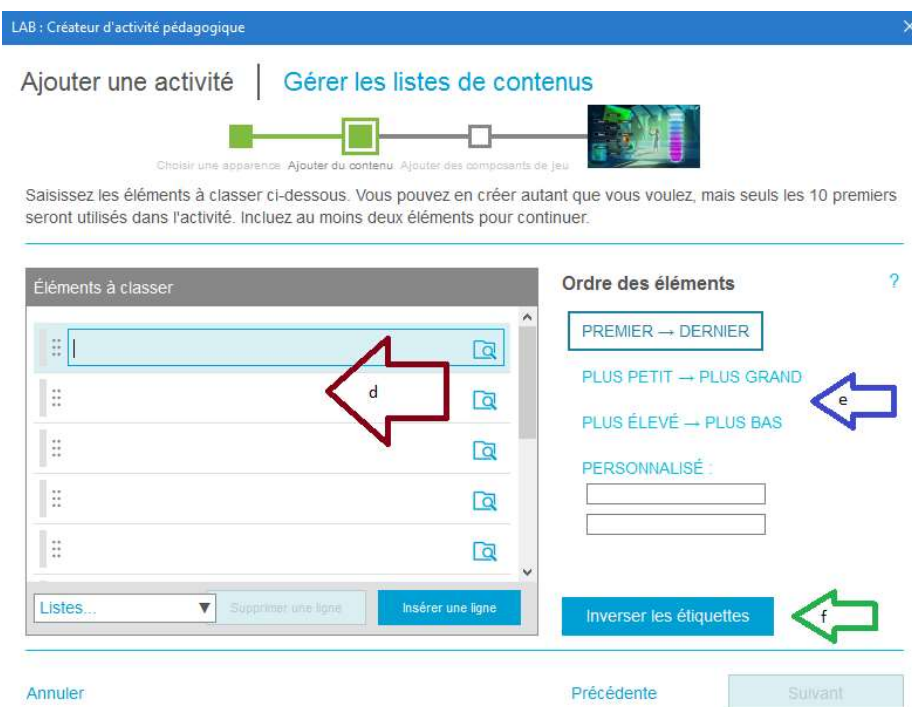
Choisir une apparence | Ajouter du contenu | Ajouter des composants de jeu

Choisissez le modèle et le thème que vous voulez utiliser.

Modèle et thème	Answers
<p><b>Classement dans le laboratoire</b></p>  <p>Qu'est-ce qui vient en premier et en dernier. Pénétrez dans le laboratoire et remettez chaque chose à sa place : rangez des mots et des expressions, des nombres et des images par ordre, décroissant.</p>	<p>Ordre du classement: ?</p> <p><input type="checkbox"/> CORRECT / INCORRECT</p> <p><input type="checkbox"/> PRÉFÉRENCE</p> <p>Vérifier l'ordre des éléments</p> <p><input type="radio"/> Vérifier immédiatement les réponses</p> <p><input checked="" type="radio"/> Vérifier les réponses après que les élèves ont fini</p>
<p><b>Flotte ou coule</b></p>  <p>Choisissez le modèle Ordre de classement et laissez les élèves déterminer quels éléments flottent à la surface et lesquels coulent au fond.</p>	

Annuler Précédente Suivant

- d) Écrire les éléments à classer;
- e) Cliquer sur le type d'ordre des éléments;
  - a. Premier → Dernier
  - b. Plus petit → Plus grand
  - c. Plus élevé → Plus bas
  - d. Ordre personnalisé
- f) Cliquer sur le bouton « Inverser les étiquettes » selon l'ordre croissant ou décroissant désiré;



- g) Ajouter des composants de jeu si désiré (*voir la démarche*);
- h) Cliquer sur « Terminer »;
- i) Pour réinitialiser la partie, cliquer sur la flèche ronde en haut à droite de l'écran;
- j) Pour modifier l'activité, cliquer sur le crayon en haut à droite de l'écran.

#### iv. Cartes à retourner

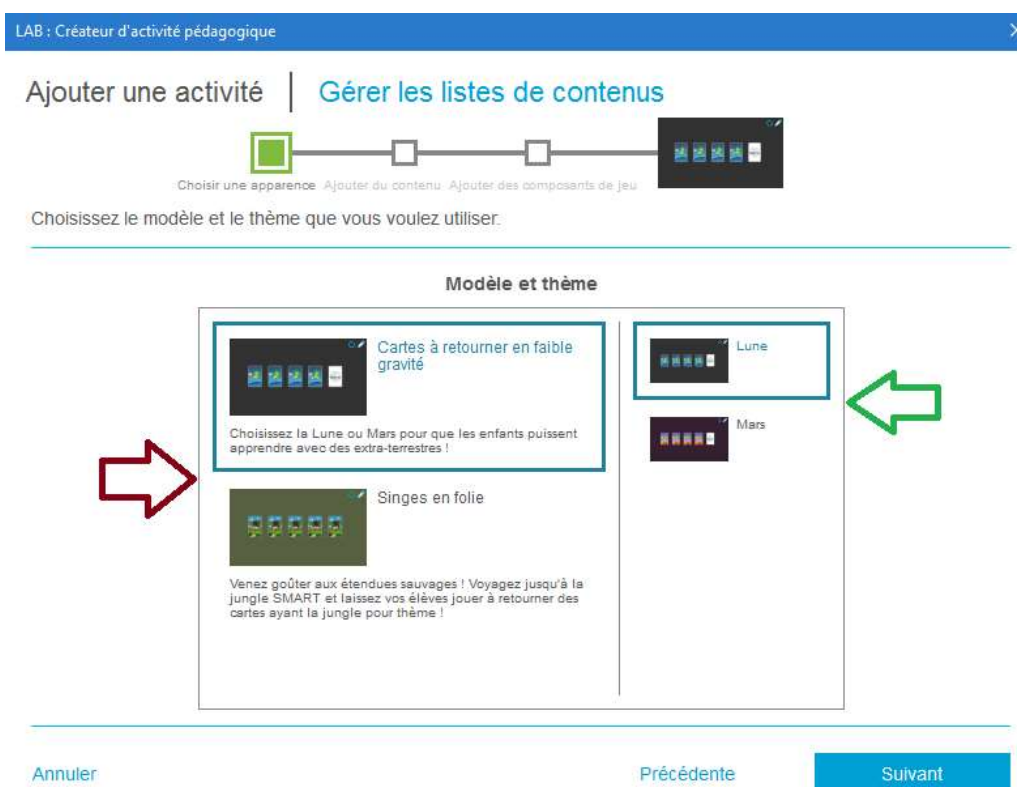
**But** : Créer des exercices de cartes à retourner où la réponse est affichée au verso de la carte. Par exemple : Pratiquer les tables de multiplications ou la classe des mots. Peut être utilisé sous la forme d'un jeu de mémoire, mais il n'y a pas d'animations particulières.

**Démarche** :

a) Cliquer sur « Ajouter cette activité »;



b) Cliquer sur le modèle et le thème désirés : « Cartes à retourner en faible gravité » ou « Singes en folie »;



- c) Écrire ce qui est désiré sur le « Dos de la carte » et sur la « Face de la carte » en vérifiant si le modèle nous convient;

LAB : Créateur d'activité pédagogique

Ajouter une activité | Gérer les listes de contenus

Choisir une apparence | Ajouter du contenu | Ajouter des composants de jeu

Créez des cartes à retourner ci-dessous. Créez au moins une carte complète pour continuer, et vous pouvez créer autant de cartes que nécessaire.

Dos de la carte	Face de la carte
3 X 5	15

Vous avez créé votre première carte à retourner.

Cette carte

Dos de la carte

Face de la carte

1 sur 1

Annuler Précédente Suivant

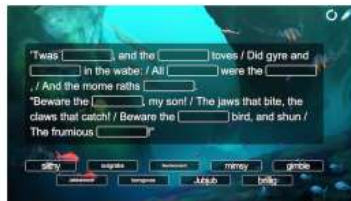
- d) Ajouter des composants de jeu si désiré (voir la démarche);
- e) Cliquer sur « Terminer »;
- f) Pour réinitialiser la partie, cliquer sur la flèche ronde en haut à droite de l'écran;
- g) Pour modifier l'activité, cliquer sur le crayon en haut à droite de l'écran.

v. Remplir les vides

**But** : Créer des exercices où les élèves complètent les phrases à l'aide de mots suggérés.

**Démarche** :

a) Cliquer sur « Ajouter cette activité »;



**Remplir les vides**

Pas de regards vides ici ! Vos élèves adoreront faire glisser des éléments pour remplir les mots, expressions ou chiffres manquants dans les passages. Il vous suffit de saisir du texte et de sélectionner les éléments que vous voulez laisser en blanc - vous pourrez commencer à jouer en quelques minutes.



[Afficher un aperçu de cette activité](#)

[Ajouter cette activité](#)

b) Cliquer sur le modèle et le thème désirés : « Ingrédients manquants » ou « Remplir les vides sous l'eau »;

[Ajouter une activité](#)

[Gérer les listes de contenus](#)






Choisir une apparence - Ajouter du contenu - Ajouter des composants de jeu

Choisissez le modèle et le thème que vous voulez utiliser.

**Modèle et thème**

**Answers**

<p><b>Ingrédients manquants</b></p>  <p>Il peut être difficile de travailler dans le laboratoire, même quand on a tous les ingrédients. Mais il en manque certains. Découvrez où vont les ingrédients manquants et comment les utiliser.</p> <p><b>Remplir les vides sous l'eau</b></p>  <p>Le docteur Anchois a volé des fragments de passages très importants. Arrêtez-le en remplissant les blancs avant qu'il soit trop tard !</p>	<p><b>Récif</b></p> 	<p>Les réponses sont : ?</p> <p><b>CORRECT / INCORRECT</b> PRÉFÉRENCE</p> <p><input type="radio"/> Vérifier immédiatement les réponses</p> <p><input checked="" type="radio"/> Vérifier les réponses après que les élèves ont fini</p>
--	---	--

[Annuler](#)

[Précédente](#)

[Suivant](#)

- c) Cliquer sur le type d'ordre à réaliser :
  - a. « Correct/incorrect » pour que les réponses soient corrigées;
    - i. Dans ce cas, cocher si vous souhaitez « Vérifier immédiatement les réponses » ou « Vérifier les réponses après que les élèves ont fini »;
  - b. « Préférence » pour que les réponses ne soient pas corrigées.
- d) Écrire le texte désiré;
- e) Cliquer sur le bouton « Définir les blancs »;
- f) Glisser les cases nommées « Vide » sur les mots qui deviendront des cases vides à compléter;

LAB : Créateur d'activité pédagogique

Ajouter une activité | Gérer les listes de contenus

Choisir une apparence · Ajouter du contenu · Ajouter des composants de jeu

Saisissez votre contenu ci-dessous. Vous pouvez créer jusqu'à 10 blancs (créez au moins deux blancs pour continuer).

Ajouter des espaces vides

5 vides restants

En ce froid jeudi de printemps, les bourgeons tardent à éclore. Ils attendent les chauds rayons du soleil avant de se pointer le bout du nez.

Cliquez sur un mot ou faites glisser un blanc dessus pour remplacer le mot par un espace vide.

Modifier le texte

VIDE VIDE VIDE VIDE VIDE

Annuler Précédente Suivant

- g) Ajouter des composants de jeu si désiré (voir la démarche);
- h) Cliquer sur « Terminer »;
- i) Pour réinitialiser la partie, cliquer sur la flèche ronde en haut à droite de l'écran;
- j) Pour modifier l'activité, cliquer sur le crayon en haut à droite de l'écran.

vi. Reliez-les!

**But :** Créer des exercices où les élèves doivent associer des éléments de deux catégories différentes.

**Démarche :**

a) Cliquer sur « Ajouter cette activité »;



**Reliez-les !**

Dessiner des lignes sur une feuille de papier, ça va un temps, mais désormais vos élèves peuvent relier des éléments en les faisant glisser. Cette activité est facile à paramétrer et elle est extrêmement attrayante ! Vos enfants s'amuseront tellement qu'ils ne se rendront même pas compte qu'ils apprennent.



[Afficher un aperçu de cette activité](#)

[Ajouter cette activité](#)

b) Cliquer sur le modèle et le thème désirés : « Ingrédients manquants » ou « Remplir les vides sous l'eau »;

c) Cliquer sur le type de correction souhaité « Vérifier immédiatement les réponses » ou « Vérifier les réponses après que les élèves ont fini »;

LAB : Créateur d'activité pédagogique

Ajouter une activité | [Gérer les listes de contenus](#)

Choisir une apparence | Ajouter du contenu | Ajouter des composants de jeu

Choisissez le modèle et le thème que vous voulez utiliser.

Modèle et thème	Answers
<p> <b>Correspondances de bœchers</b></p> <p>Demandez à vos jeunes scientifiques d'associer des éléments en les déplaçant jusqu'à l'élément ou au flacon approprié. Reliez des mots, des nombres et des concepts pour voir la science en action.</p>	<p> <b>Récif</b></p>
<p> <b>Correspondances immersives</b></p> <p>Offrez à vos élèves une aventure en eaux profondes dans le laboratoire de mise en correspondance secret du docteur Anchois. Associer des mots, des chiffres et des concepts n'a jamais été aussi amusant... ou si humide !</p>	<p><b>Vérifier les correspondances</b></p> <p><input type="radio"/> Vérifier immédiatement les réponses</p> <p><input checked="" type="radio"/> Vérifier les réponses après que les élèves ont fini</p>

[Annuler](#) [Précédente](#) [Suivant](#)

d) Écrire les éléments qui seront à associer;

LAB - Créateur d'activité pédagogique

Ajouter une activité | Gérer les listes de contenus

Choisir une apparence - Ajouter du contenu - Ajouter des composants de jeu

Créez vos correspondances ci-dessous. Vous pouvez en créer autant que vous voulez, mais seules les 10 premières seront utilisées dans l'activité. Créez au moins deux correspondances pour continuer.

Mâle	Femelle
Bouc	Chèvre
Canard	Cane
Cerf	Biche
Singe	Guenon
Coq	Poule

Correspondance sélectionnée

Objet de gauche: Bouc

Objet de droite: Chèvre

1 sur 5

Annuler Précédente Suivant

e) Ajouter des composants de jeu si désiré (voir la démarche);

f) Cliquer sur « Terminer »;

g) Pour réinitialiser la partie, cliquer sur la flèche ronde en haut à droite de l'écran;

h) Pour modifier l'activité, cliquer sur le crayon en haut à droite de l'écran.

vii. Ajouter des composants du jeu :



1. Minuteur : Donner un temps limite;
2. Buzzers : Déterminer qui commence entre deux joueurs qui tapent sur leur buzzer le plus rapidement possible;
3. Dés : Lancer un dé pour un obtenir aléatoirement un chiffre;
4. Roue : Rendre aléatoire :
  - a. Catégories de tri;
  - b. Éléments à trier;
  - c. Chiffres;
  - d. Liste d'élèves.
5. Chapeau de tirage au sort : Rendre aléatoire :
  - a. Catégories de tri;
  - b. Éléments à trier;
  - c. Chiffres;
  - d. Liste d'élèves.