Commission scolaire des
PREMIÈRES-SEIGNEURIES
Inspirer pour devenir

Ressources pour l'apprenant

Une version électronique de ce document ainsi que d'autres documents d'aide (tutoriels) en lien avec le TNI sont disponibles à l'adresse http://sti.csdps.qc.ca sous la rubrique Outils.

Formation *Notebook* 16.1 pour l'utilisateur de niveaux 1 et 2 du tableau numérique interactif

SMART Board

Pour nous joindre :

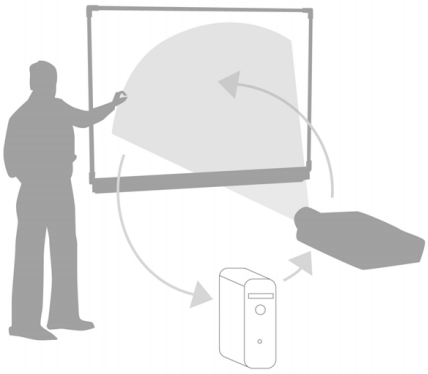
Téléphone : 3030
Courriel : sti@csdps.qc.ca

Adapté pour la version SMART Notebook 16.1 par l'équipe technopédagogique de la CSDPS
Version 1.0 1er septembre 2016

Installation matérielle

Notions de base du tableau blanc interactif *SMART* Board™

Introduction



Le tableau blanc interactif *SMART* Board™ est un écran tactile que vous pouvez connecter à votre ordinateur :

- L'ordinateur envoie l'image d'une application vers le projecteur ;
- Le projecteur projette l'image sur le tableau blanc interactif ;
- Le tableau blanc interactif agit à la fois en tant que moniteur et périphérique d'entrée, ce qui vous permet de contrôler n'importe quelle application en touchant l'écran comme avec une souris d'ordinateur ;
- **Tout ce que vous pouvez faire sur votre ordinateur, vous pouvez le faire sur le tableau blanc interactif.**

Utilisez le logiciel *SMART Notebook* et les outils *SMART* Board pour créer, enregistrer et réutiliser des documents d'apprentissage attrayants :

- Encouragez la participation et l'interaction ;
- Intégrez dans vos cours du son, de la vidéo et du contenu Internet ;

Se brancher au Tableau Numérique Interactif (TNI)

Vous devez connecter 2 câbles à votre ordinateur en provenance du TNI

- Un câble VGA pour le signal vidéo envoyé au canon du TNI ; si le tableau et l'ordinateur en sont équipés, il est possible de plutôt utiliser un câble HDMI.
- Un câble USB pour brancher le TNI à l'ordinateur (pour la sensibilité tactile et pour le son).
- Vous devrez redémarrer votre ordinateur afin que toutes les fonctions du Notebook soient disponibles.

Série 600 (modèle ayant 4 crayons sur le plumier)

Si le branchement est bien effectué un témoin lumineux s'allume en vert sur le pourtour en bas à droite du TNI. S'il est rouge**,** cela signifie que le tableau n'est pas relié à l'ordinateur : vérifiez votre connexion USB. S'il est orange clignotant c'est qu'une mise à jour du « *firmware* » est en cours. S'il est vert clignotant contactez le 5050, les pilotes de produit *SMART* ne sont pas installés.

Série M600 (modèle ayant 2 crayons sur le plumier)

Si le branchement est bien effectué un témoin lumineux blanc s'allume en continu sur le premier bouton à gauche du plumier. S'il clignote, vérifiez le branchement USB. Notez qu'il est normal que le témoin clignote lorsque l'ordinateur est fermé. S'il est éteint, c'est que vous avez sélectionné une couleur de crayon ou que votre tableau n'est pas alimenté (prise de courant ou câble USB).

Présentation matérielle des tableaux

Série 600

Tableau réellement tactile, ne prend pas en charge les commandes tactiles multipoints, le double toucher et la double écriture.

Le plumier est situé au bas de l'écran et contient 4 crayons et une efface. Des diodes électroluminescentes se trouvent derrière chacun des objets, ce qui indique à l'ordinateur lorsqu'un stylet est pris ou déposé. Sous l'efface, il y a 2 boutons configurables et un petit bouton d'aide. Par défaut, le bouton de gauche affiche un clavier pour écrire. Celui de droite permet d'indiquer au programme que le prochain clic sera considéré comme un clic droit de la souris affichant un menu contextuel.

Série M600

Ce tableau présente certaines différences par rapport à la série 600, notamment celles-ci :

Technologie DViT

Quatre caméras numériques, une à chaque coin du tableau interactif, suivent la position de votre doigt ou du crayon tandis qu'il se déplace sur la surface interactive. **Il est important de ne pas obstruer ces caméras, de même que la bande réfléchissante au bas et au haut du tableau. S'il s'accumule de la poussière sur cette bande, le crayon pourrait présenter des ratés.**

Commandes tactiles multipoints

Le tableau interactif prend en charge les commandes tactiles multipoints. À l'aide de deux doigts, vous pouvez redimensionner un objet sur la page, effectuer un zoom avant ou arrière, le faire pivoter et bien plus encore.

Double toucher et double écriture

Le tableau interactif prend en charge le double toucher. Deux utilisateurs peuvent effectuer des fonctions de la souris ou écrire simultanément sur le tableau interactif à l'aide de leurs doigts.

Le plumier, contrairement à celui de la série 600, contient deux crayons. Il est équipé de boutons de sélection des couleurs pour changer l'encre numérique. Les fonctionnalités de clavier à l'écran, de clic droit et d'orientation sont également accessibles avec les boutons du plumier.

Paramétrages de base de certains outils

Orienter le tableau blanc interactif *SMART Board*

L'orientation du tableau blanc interactif *SMART Board* indique à l'ordinateur l'endroit où l'image est projetée sur le tableau blanc interactif. Effectuez cette opération dans les cas suivants :

- Lorsque vous connectez un nouvel appareil (souris, caméra ou ordinateur) ;
- Lorsque vous configurez le tableau blanc interactif ;
- Lorsque le tableau blanc interactif n'interprète pas correctement le contact de votre doigt ou chaque fois que le pointeur de la souris n'est pas bien aligné sur votre doigt ou sur le crayon lorsque vous touchez la surface du tableau interactif.

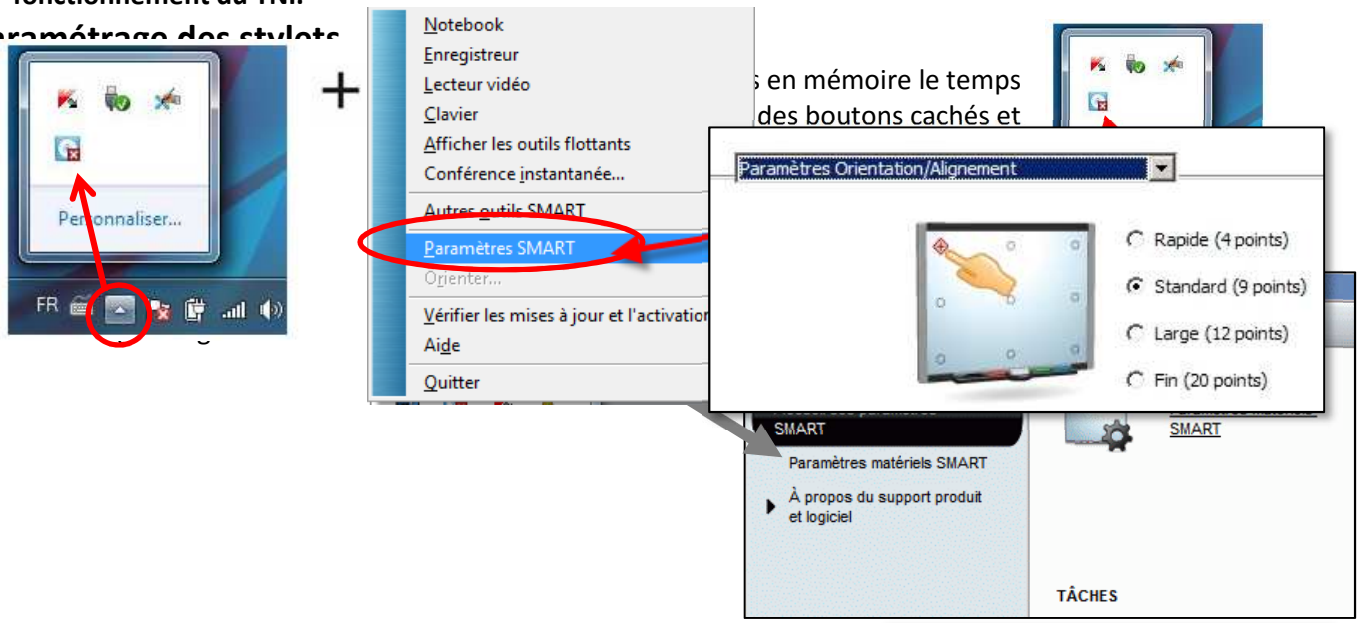
Action	Méthode
Orienter le tableau blanc interactif SMART Board 1. Appuyez sur le bouton d'orientation du plumier. La page d'orientation s'ouvre. 2. Prenez un crayon dans le plumier et appuyer le plus près possible du centre de chacune des cibles.	ou **Série M600**

On peut décider du nombre de points d'orientation en allant dans le menu *Notebook* de la barre de tâches. **Par contre, il est recommandé de sélectionner au moins 9 points pour un meilleur fonctionnement du TNI.**

Paramétrage des stylets

C
d
l
n

A
p

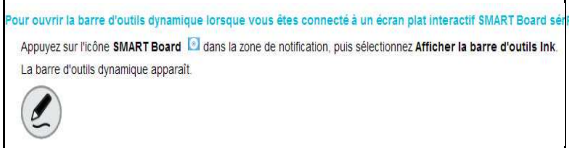
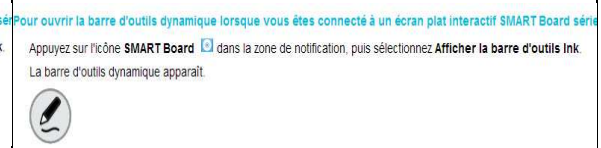
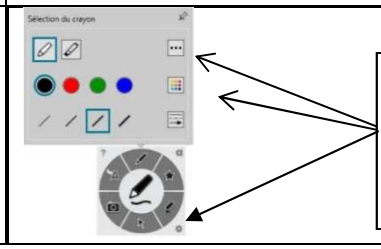
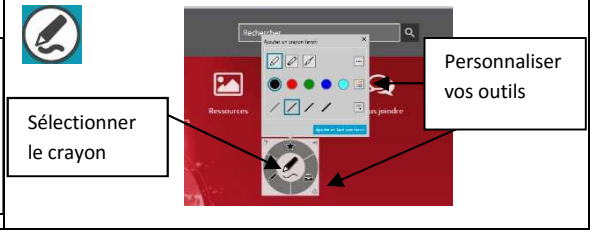


en mémoire le temps
des boutons cachés et

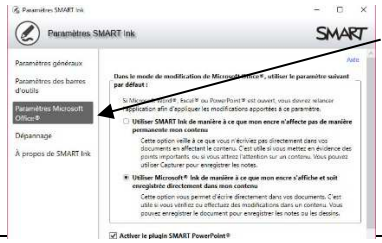
Les boîtes de dialogues suivantes ne sont disponibles que si l'ordinateur est relié à un tableau *SMART Board*. L'image ci-dessous peut être légèrement différente avec la série M600.

La barre des outils flottants

La barre d'outils flottants est disponible dans tous les logiciels de l'ordinateur.

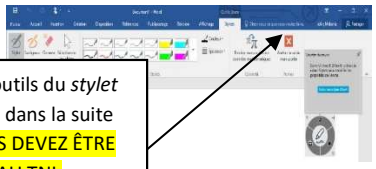
Tâche	Méthode pour *Notebook* 15.1	Méthode pour *Notebook* 16.1
Masquer, afficher et déplacer les outils flottants		
Ajouter ou supprimer des éléments dans les outils flottants		

Pour l'utilisation dans la suite ***Office***



Vous pouvez utiliser *Smart ink* de manière permanente ou non permanente.

Utiliser les outils du *stylet* pour l'encre dans la suite *Office*. VOUS DEVEZ ÊTRE CONNECTÉ AU TNI.



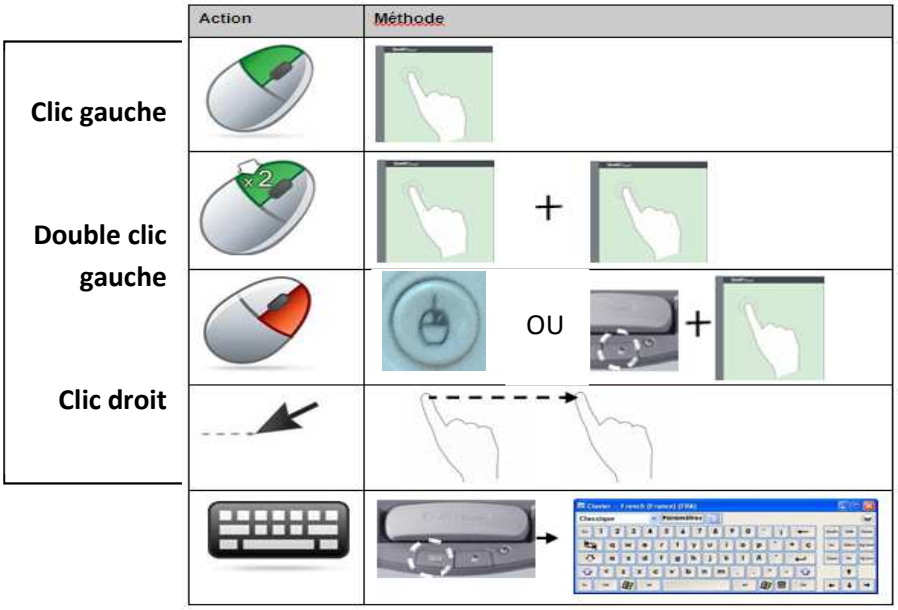
Si vous éprouvez de la difficulté avec la couche d'encre **http://recit.org/ul/5po**

Fonctions de base

Toucher, sélectionner, déplacer

Rappel : Tout ce que vous pouvez faire sur votre ordinateur, vous pouvez le faire sur le tableau blanc interactif avec vos doigts ou le stylet :

- Servez-vous de votre doigt ou du stylet comme d'une souris pour sélectionner, déplacer ou modifier des objets ou du texte.



Écrire sur le tableau blanc interactif

Série 600

Pour écrire, vous pouvez tout simplement prendre un stylet sur le plumier et écrire. Vous obtiendrez le même résultat en sélectionnant avec le doigt un stylet dans le menu *Notebook* ou la barre d'outils flottants et en dessinant ou en écrivant avec un doigt.

Chaque emplacement de stylet dispose d'un capteur optique qui détecte l'absence du stylet dans le plumier. Une diode située à l'emplacement de chaque outil indique l'outil actif. L'encre numérique est de la couleur du dernier stylet que vous avez pris, quel que soit le stylet que vous utilisez ou le nombre de stylets que vous avez retirés du plumier.

Il est aussi possible d'écrire avec un clavier réel ou virtuel. Pour ce faire, appuyer sur le bouton clavier du plumier ou sélectionner l'icône du clavier dans le menu *Notebook* ou la barre d'outils flottants.

Série M600

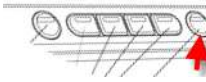
Pour écrire, vous devez sélectionner une couleur avec un des 4 boutons disponibles sur le plumier pour avoir un crayon ou le sélectionner dans le menu de *Notebook* ou la barre d'outils flottants. Vous pouvez par la suite écrire avec un stylet ou un doigt.

Il est aussi possible d'écrire avec un clavier réel ou virtuel. Pour ce faire, appuyer sur le bouton clavier du plumier ou sélectionner l'icône du clavier dans le menu *Notebook* ou la barre d'outils flottants.

Action	Méthode
Écrire	OU
Clavier	

Effacer

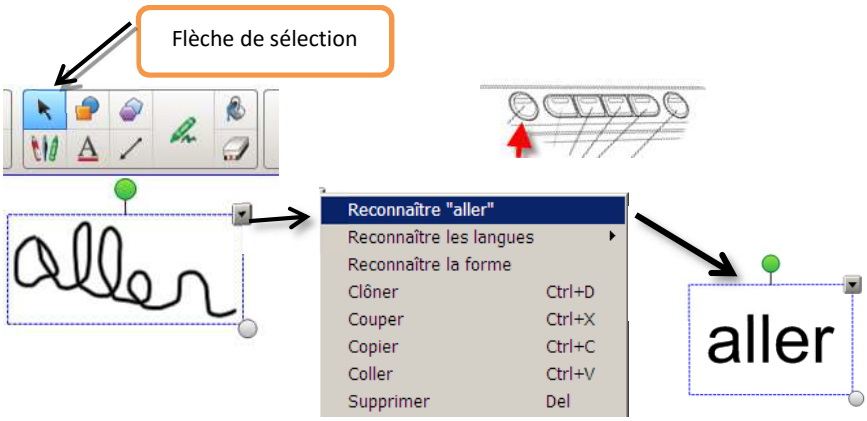
Pour effacer, vous utilisez l'efface du plumier. **Une astuce** consiste à faire un cercle autour de ce que l'on veut effacer pour ensuite donner un coup de brosse dans le milieu, ce qui efface ce qui s'y trouvait. **Pour la série M600**, vous devez sélectionner l'efface avec le bouton effaceur.



Reconnaissance d'écriture, rotation, redimensionnement

Vous pouvez écrire n'importe où et en sélectionnant ce que vous avez écrit vous pouvez entre autre chose, activer la reconnaissance d'écriture.

Après avoir écrit, vous cliquez sur la flèche de sélection du menu et ensuite, cliquer sur le mot écrit fera apparaître 3 boutons et un cadre autour de l'objet sélectionné. De même, vous pourrez déplacer l'objet avec la souris.



Le principe d'objet et comment les utiliser

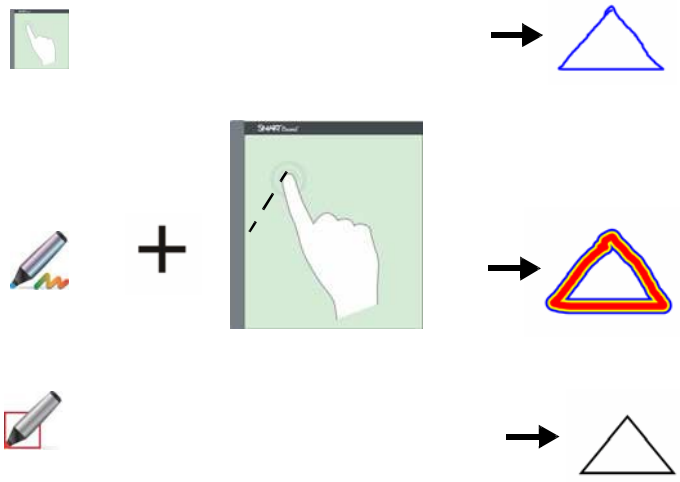
Introduction

On appelle **objet** tout ce que l'on peut sélectionner sur une page *SMART Notebook*. Il est possible de déplacer, redimensionner ou faire pivoter tous les objets. Vous pouvez aussi modifier des propriétés supplémentaires en fonction du type d'objet. Vous pouvez ajouter un objet à une page à l'aide des méthodes suivantes :

- En saisissant du texte ;
- En dessinant ou en écrivant dans la zone de travail ;
- En utilisant les outils de dessin de la barre d'outils du logiciel *SMART Notebook ;*
- En insérant du contenu de la galerie, de votre ordinateur ou d'Internet ;
- En capturant une zone de votre écran à l'aide de l'outil « Capturer ».

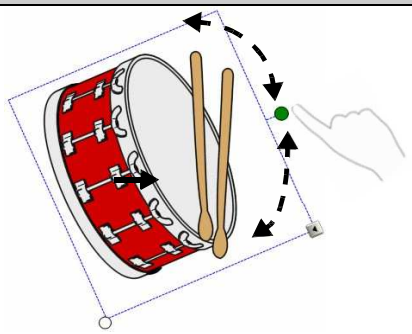
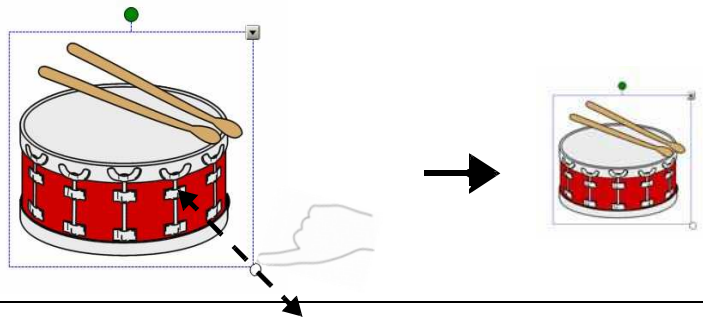
Créer vos propres objets

La manière la plus simple de créer un objet consiste à prendre un stylet et à écrire ou dessiner sur une page. Vous pouvez également utiliser les boutons de l'outil de dessin de la barre d'outils. Vous pouvez personnaliser la plupart des outils de dessin à l'aide des sous-menus du bouton de l'outil.

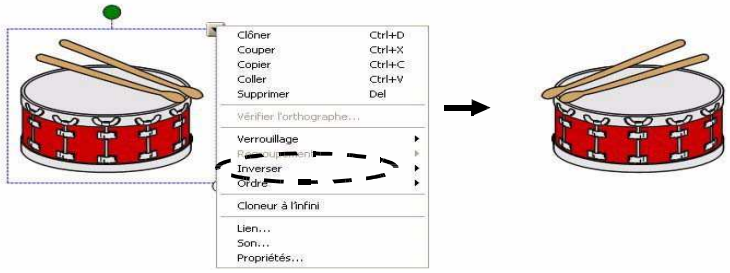
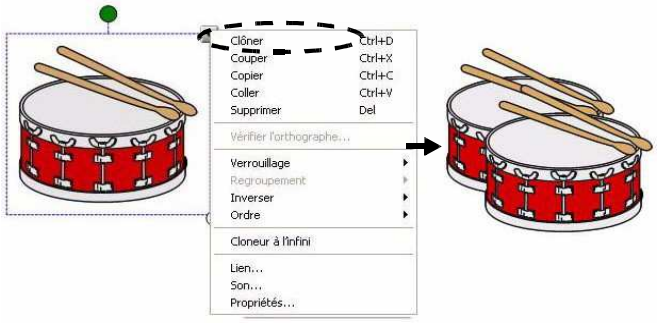
Action	Méthode
Écrire ou dessiner une figure à main levée	

Manipuler des objets

Appuyez ou cliquez sur un objet pour le sélectionner. Deux poignées et un menu contextuel apparaissent.

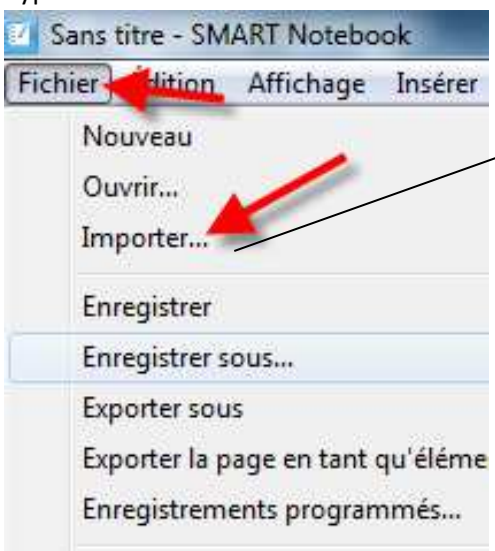
Action	Méthode
Faire pivoter un objet	
Redimensionner un objet	

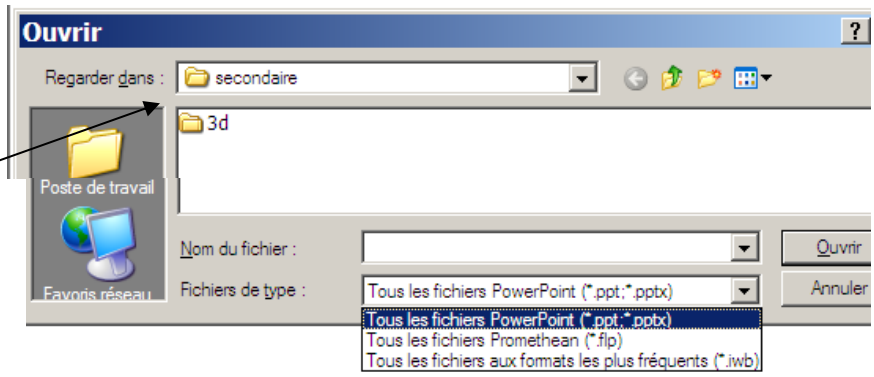
Le menu contextuel de l'objet permet d'accéder à des actions supplémentaires.
Par exemple : Retourner et cloner

Action	Méthode
Retourner un objet	
Créer une copie d'un objet (cloner)	

L'importation

Il est possible de créer des fichiers *Notebook* en partant de certaines présentations existantes. L'onglet **Fichier** donne accès au menu **Importer** qui ouvre une boîte de dialogue qui permet d'avoir accès à trois types de fichiers.





Les fichiers importables dans *Notebook* sont les fichiers ***PowerPoint*** (de la suite *Office*), les fichiers ***Promethean*** (un autre format de tableau numérique) et les fichiers ***IWB*** (*Interactive White Board*) qui sont un format d'échange entre les compagnies de tableau numérique.

Travailler avec le logiciel *SMART Notebook*

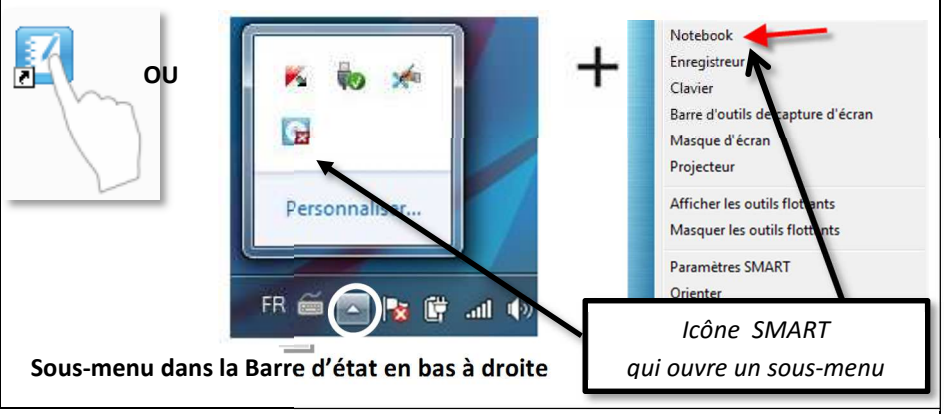
Introduction

Le logiciel *SMART Notebook* est conçu pour être utilisé avec un tableau blanc interactif *SMART Board*. Vous pouvez l'utiliser pour créer des documents de présentation interactifs et collaboratifs. Son interface intuitive le rend très convivial.

Le logiciel *SMART Notebook* vous permet :

- De dessiner ou d'écrire sur les pages à l'aide des stylets et de l'effaceur du plumier ou à l'aide de la barre d'outils du logiciel *SMART Notebook* ;
- D'accéder à des milliers d'objets d'apprentissage dans la galerie du logiciel *SMART Notebook* ;
- De joindre des documents, des raccourcis et des liens hypertextes à un fichier *SMART Notebook* pour en faciliter l'accès ;
- De réorganiser, copier et supprimer des pages ;
- D'ajouter un nombre illimité de pages ;
- De créer des activités ou des lieux de collaboration (créateur d'activités et Smart Lab).

Ouvrir le logiciel *SMART Notebook*

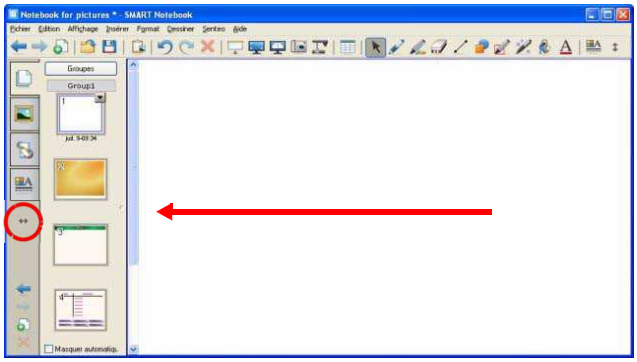
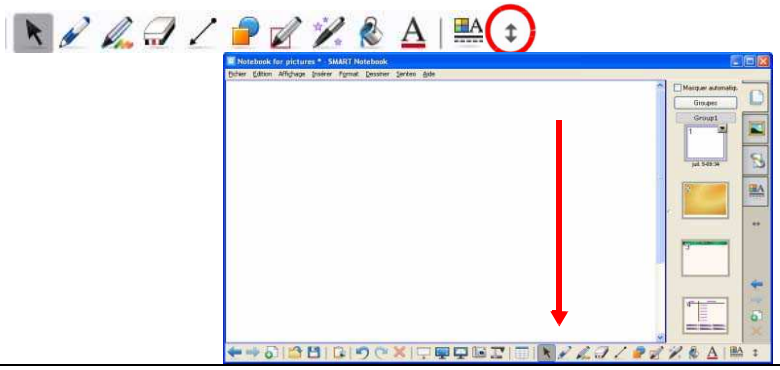
Action	**Méthode**
Ouvrir le logiciel *SMART Notebook*	 **Sous-menu dans la Barre d'état en bas à droite**

- Ces 2 méthodes ouvriront une autre instance du logiciel *Notebook* sans fermer votre travail en cours.
- Si *Notebook* est ouvert et que vous sélectionnez dans le menu **Fichier/Nouveau** on vous demandera si vous souhaitez sauver le fichier en cours et celui-ci sera fermé pour en ouvrir un nouveau. **Sauvegardez vos fichiers!**

• Si l'icône du logiciel *SMART Notebook* est **bleu** et **blanc** cela signifie qu'il y a une connexion entre l'ordinateur et le tableau numérique.	
• S'il y a un carré **rouge** avec un **X** dans l'icône, cela signifie qu'il n'y a pas de tableau numérique *SMARTBoard* de branché à l'ordinateur.	

Personnaliser votre espace de travail

Vous pouvez personnaliser l'interface du logiciel *SMART Notebook* pour l'adapter à votre style de présentation et aux besoins de votre classe.

Option	Appuyer sur
Modifier l'emplacement de la barre d'outils	
Modifier l'emplacement de l'onglet latéral	
Agrandir l'espace de travail Plein écran	

Ajouter, retrancher des pages, naviguer

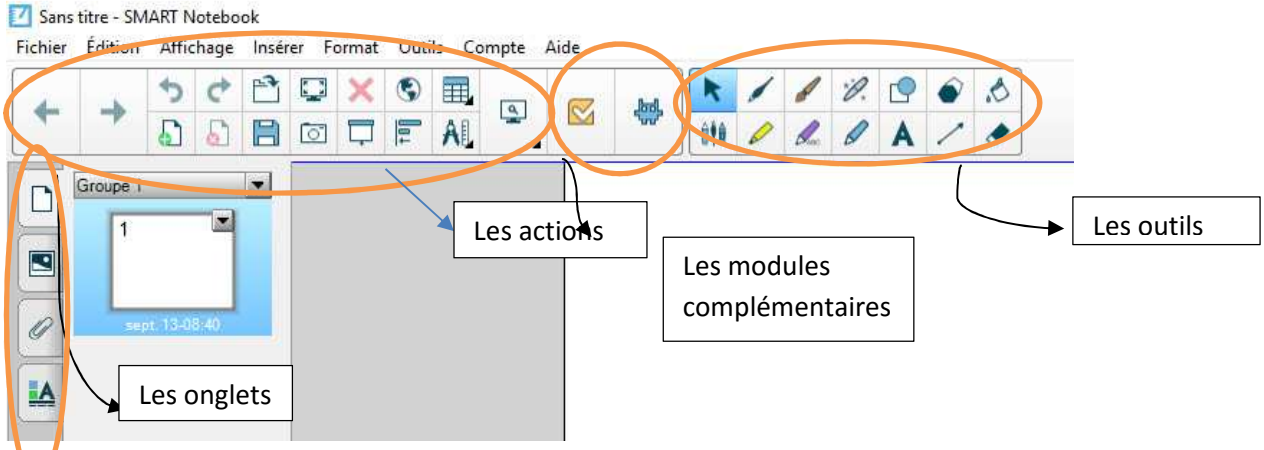
Action	Méthode
Ajouter une page vierge	
Effacer la page active ou l'objet sélectionné	
Naviguer jusqu'à la page suivante ou précédente	

Ces boutons et ces flèches se retrouvent dans le menu du haut à gauche et dans le menu onglet en bas à gauche de l'espace de travail par défaut.

L'interface

Les menus, les outils, les onglets

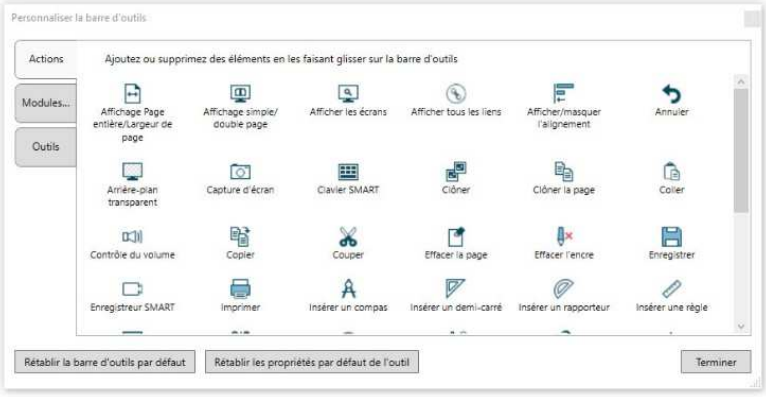
En haut, le menu avec ses boutons d'action, ses modules et ses outils. En cliquant sur un outil, les propriétés de l'outil se manifesteront dans la barre d'outils.



À gauche, (de haut en bas) les **onglets** du navigateur de pages, de la bibliothèque, des ressources attachées, des propriétés, du créateur d'activités et de *Smart* Response (si vous avez cette option).

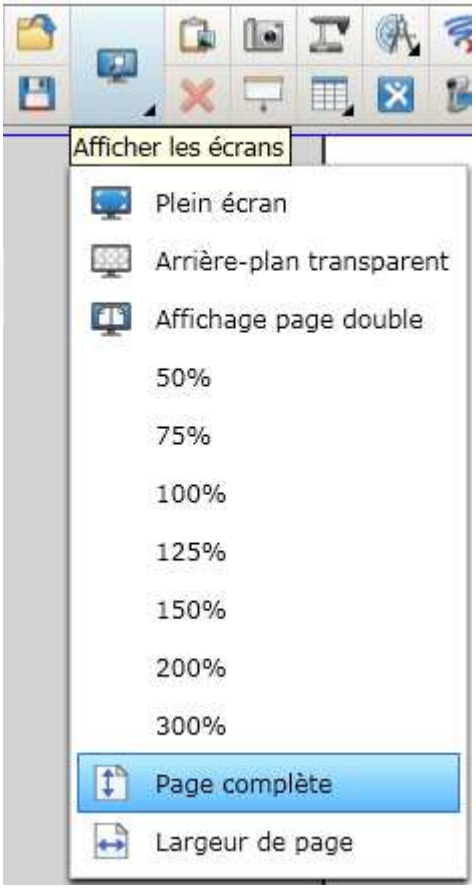
La barre d'outils

On peut ajouter ou enlever des boutons de la barre d'outils principale. Un clic droit sur la barre d'outils, ou l'utilisation de l'écrou, fait apparaître une boîte de choix d'outils. On peut cliquer/glisser/déposer les boutons voulus sur la barre d'outils ou inverser ce processus pour les enlever de la barre d'outils.



Les affichages

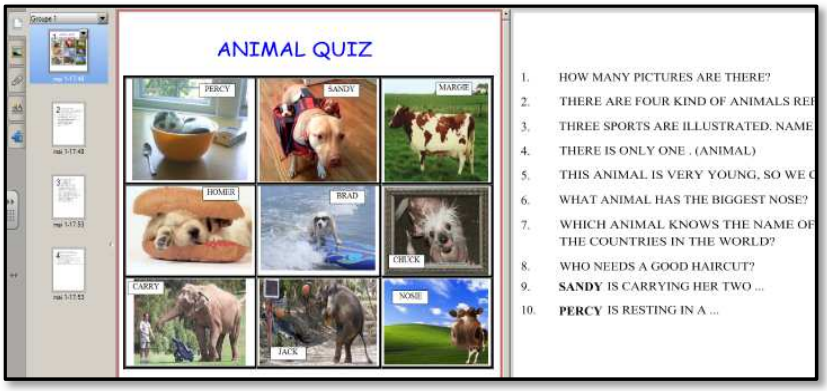
Le bouton des écrans affiche un sous-menu des différentes fonctions et agrandissements d'écran.



Différents pourcentages nous sont proposés ainsi que plusieurs modes d'affichages.

L'affichage en double page

permet de séparer l'écran en deux et d'avoir par exemple, le texte d'un côté et les questions de l'autre. Attention, si vous prévoyez travailler en double page, concevez votre page dans ce mode d'affichage afin que votre texte soit lisible par les élèves. **L'affichage en double page réduit tous les éléments de la page, le texte, les images…**

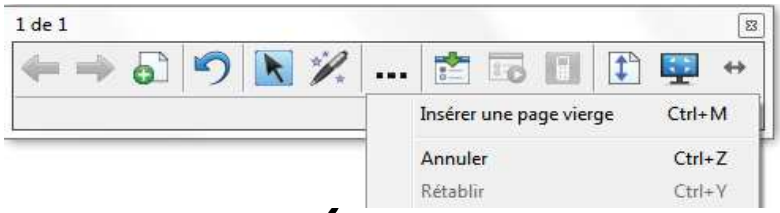


Étendre la page *:

Au bas de la page *Notebook*, vous avez un bouton lien nommé : **Étendre la page**.

Si vous avez besoin de plus de place en bas d'une page, vous pouvez étendre la page verticalement sans affecter sa largeur. Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité pour empêcher vos pages de devenir plus longues (menu Affichage/Étendre la page).

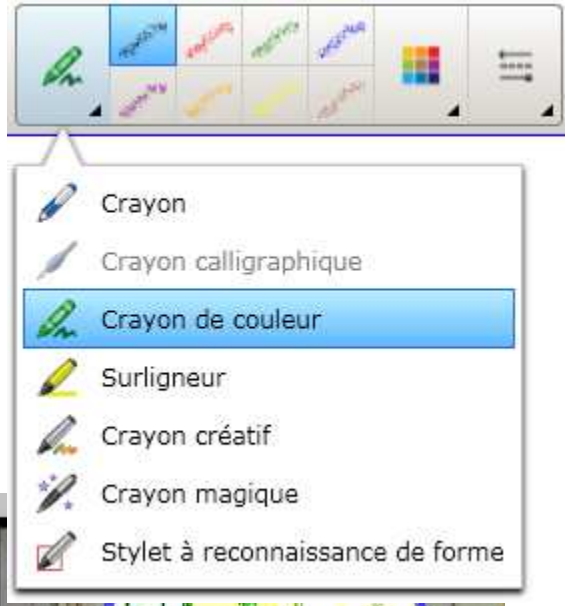
Le plein écran



Permet d'afficher la page *Notebook* sans les menus et barres de navigation. Idéal pour maximiser la surface de présentation du tableau. Vous disposez d'une barre d'outils flottante avec un sous-menu pour les différents outils.

Des outils : des crayons, du texte

En plus des crayons ordinaires, il y a les spéciaux**.**

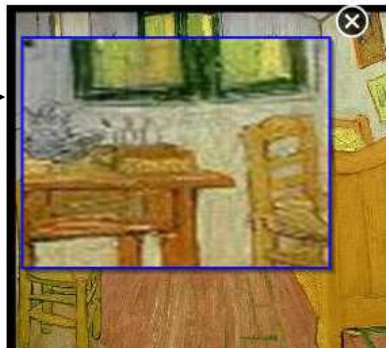


Le crayon magique :

Avec celui-ci un trait ou une forme quelconque disparaîtra au bout de 5 secondes.
Les couleurs et les styles de lignes sont configurables.

Un cercle fermé affichera un projecteur permettant d'attirer l'attention sur un point particulier.

Un rectangle affichera une loupe grossissante



Le crayon reconnaissance de formes

Il fera d'un trait mal assuré un trait droit. Vous pouvez utiliser l'outil Crayon à reconnaissance de forme pour dessiner des cercles, des ovales, des carrés, des rectangles, des triangles et des arcs.

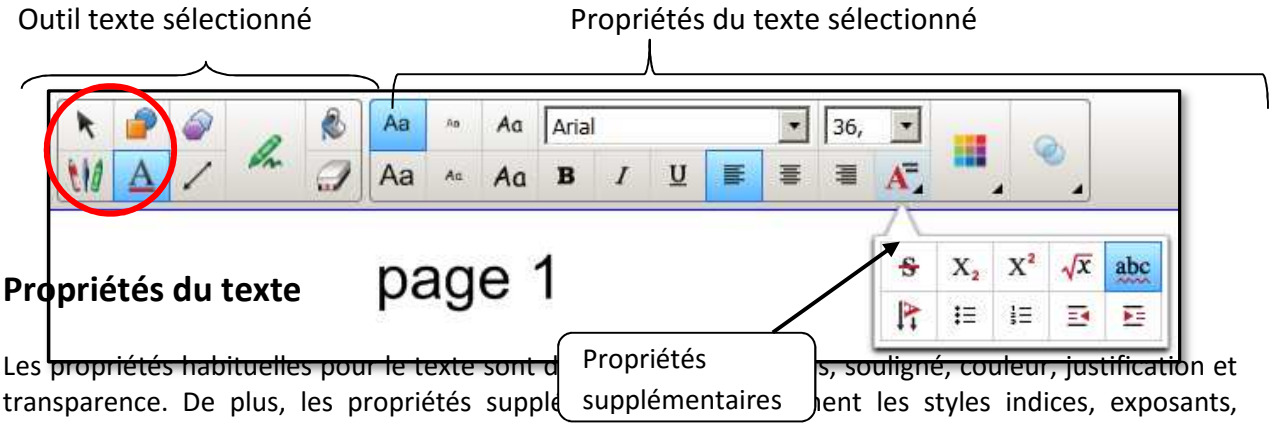
Le crayon texte

Ce crayon permet de modifier l'encre de votre crayon. Lorsque vous utilisez le style de **crayon Texte** pour écrire des notes, votre écriture manuscrite est reconnue **et automatiquement convertie en texte** modifiable. Vous pouvez annoter le texte, puis appliquer des corrections au texte tandis que vous travaillez et ce, sans toucher votre clavier.

Ce crayon offre également quatre fonctions permettant l'édition de textes modifiables, pas nécessairement créés avec le crayon texte.

1. Insérer : **^**
2. Modifier :
3. Supprimer :
4. Espacer:

Le texte



Propriétés du texte

Les propriétés habituelles pour le texte sont d…s, souligné, couleur, justification et transparence. De plus, les propriétés supple…ent les styles indices, exposants, radicaux, orientation, puces et numéros, retrait et un correcteur d'orthographe.

Des actions

Capturer une image

Vous pouvez utiliser l'outil de capture pour capturer tout ce qui s'affiche sur votre écran et l'utiliser en tant qu'objet dans un fichier. Lorsque vous appuyez sur le bouton **Capturer**, la barre d'outils Capture d'écran apparaît. Vous pouvez réduire *Notebook* dans la barre des tâches de Windows et ainsi utiliser l'outil de capture, qui restera ouvert, dans une autre application. (Logiciel, navigateur Internet…).

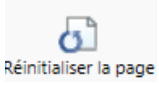
Action	Méthode

Ouvrir la barre d'outils Capturer		
		Quatre boutons dans l'ordre : 1. Zone rectangulaire de sélection, 2. Fenêtre active, 3. Tout l'écran, 4. Figure à main levée.

SMART Document Camera

La caméra *SMART* permet de projeter au tableau numérique les pages d'un livre et des objets placés sous sa lentille. Sur le bras articulé, il y a une lumière, un zoom et un focus. L'interface virtuelle comprend ces fonctions qui sont contrôlables par le *SMARTboard*. L'installation des pilotes de la caméra permet la visualisation des objets 3D que l'on peut trouver sur le site de *SMART* Exchange.

Réinitialiser une page



Si vous modifiez une page (sans enregistrer ces modifications), vous pouvez la réinitialiser à l'état où elle se trouvait avant que vous fassiez ces modifications.

Le masque d'écran

Le masque d'écran permet de cacher l'écran aussi bien qu'une cellule ou un tableau au complet. Ce masque peut être partiel ou total sur l'écran.

Les tableaux

On peut diviser les cellules d'un tableau en lignes ou en colonnes supplémentaires. On peut aussi ajouter du texte ou des images ainsi qu'un masque de cellule.

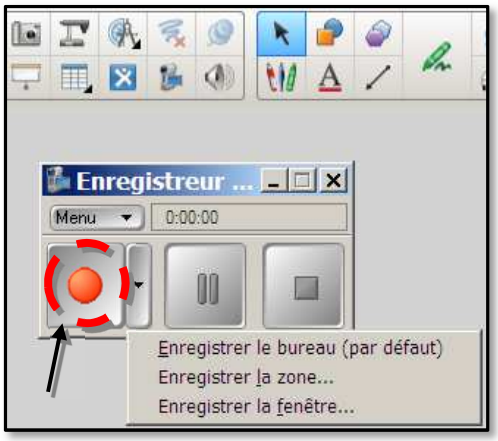
Remarque

Vous ne pouvez ajouter qu'un seul objet à chaque cellule. Si vous voulez ajouter plusieurs objets à une cellule, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Groupez les objets avant de les ajouter au tableau (voir Grouper des objets).
- Sélectionnez tous les objets à la fois, puis ajoutez-les au tableau comme expliqué dans la procédure suivante. Le

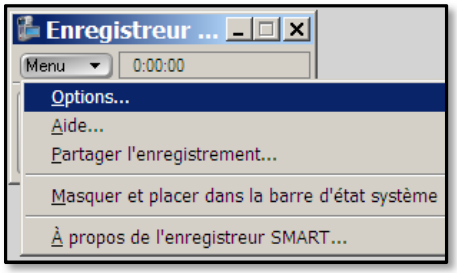
logiciel *SMART Notebook* groupe automatiquement les objets dans la cellule du tableau.

Enregistrement vidéo d'une démonstration



La ciné-caméra enregistre en mode vidéo tout ce qui se passe à l'écran y compris le son si vous avez branché et configuré un micro.

Le sous-menu du bouton enregistrer permet de sélectionner si on enregistre tout l'écran (le bureau), une zone sélectionnée ou la fenêtre active. Un compteur indique le temps d'enregistrement écoulé. Le menu du haut permet, dans les options, de choisir le format des fichiers vidéo et audio enregistrés.



Les outils de mesure

Ce bouton des outils mathématiques donne accès à la règle, au demi-carré, au rapporteur et au compas. On peut aussi l'intégrer à la barre d'outils flottants, ce qui permettra de l'utiliser dans d'autres programmes.

Le Créateur d'activité pédagogique (Nouveauté 15)

Vous pouvez utiliser le Créateur d'activité pédagogique pour enrichir vos leçons en créant et en ajoutant des activités interactives. Ces activités peuvent aider les élèves à mémoriser des concepts et des informations, à identifier des objets, à apprendre des définitions de vocabulaire et bien plus encore.

Choisissez parmi deux types d'activités :

1. Activité *Cartes à retourner*

Cartes à retourner est une activité dans laquelle les élèves retournent des cartes, à l'image des cartes-éclairs. Vous pouvez ajouter du contenu sur la face et le dos d'autant de cartes que nécessaire. Les élèves retournent les cartes une à une pour découvrir votre contenu. Les cartes à retourner sont un excellent moyen de renforcer les concepts et la mémoire.

Créer et ajouter une activité Cartes à retourner

Lorsque vous créez une activité Cartes à retourner, vous pouvez utiliser autant de cartes que vous le souhaitez et choisir parmi différents thèmes, comme l'Île ou la Jungle des singes en folie, ou des cartes à retourner sur Mars et la Lune.

Pour créer et ajouter une activité Cartes à retourner

1. Ouvrez le Créateur d'activité pédagogique en appuyant sur l'icône de la barre d'outils dans la barre d'outils *Notebook*. La fenêtre *Ajouter une activité* s'ouvre.
2. Sélectionnez un thème de cartes à retourner entre **Singes en folie** et **Cartes à retourner en faible gravité**. La fenêtre *Gérer votre contenu* s'ouvre et l'activité est mise en évidence à l'aide d'un rectangle bleu.
3. Appuyez sur **Ajouter cette activité**. La fenêtre *Ajouter du contenu* apparaît.
4. Appuyez sur les cellules mises en évidence en bleu sous *Dos de la carte* et *Face de la carte* et saisissez du texte à ajouter au dos et à la face de la carte. Créez autant de cartes que nécessaire.

   Dans **Dos de la carte**, saisissez le nom que vous voulez utiliser pour la catégorie.

   Dans **Face de la carte**, collez ou faites glisser des éléments à trier associés à la catégorie. Vous pouvez aussi ajouter le contenu d'une catégorie provenant d'une liste précédemment enregistrée.

Pour ajouter du nouveau contenu à une activité Cartes à retourner

a. Dans la boîte de dialogue *Ajouter du contenu*, appuyez sur les zones de contenu *Dos de la carte* ou *Face de la carte* et saisissez du texte.
b. Appuyez sur **Tabulation** ou **Entrée** pour passer de la zone de contenu *Dos de la carte* à la zone *Face de la carte* et inversement.

Vous pouvez aussi sélectionner **Ajouter à partir d'une liste** afin d'ajouter du contenu provenant d'une liste précédemment enregistrée, **Effacer** afin d'effacer la liste, ou **Enregistrer la liste** afin d'enregistrer la liste en cours. Remplissez les zones de contenu *Dos de la carte* et *Face de la carte* pour chaque carte.

c. Appuyez sur **Suivant**.

Pour ajouter du contenu provenant d'une liste précédemment enregistrée

a. Sélectionnez la liste déroulante **Listes** dans la boîte de dialogue *Ajouter du contenu* dans l'activité Cartes à retourner ou l'activité Super tri.
b. Sélectionnez **Ajouter à partir d'une liste**. La boîte de dialogue *Ajouter à partir d'une liste* apparaît.

c. Sélectionnez une liste de contenus précédemment enregistrée que vous voulez ajouter. La liste sera ajoutée à votre carte.
d. Continuez d'ajouter du contenu à la carte. Vous pouvez aussi sélectionner **Effacer** pour effacer la liste, ou **Enregistrer la liste** pour enregistrer la liste en cours.
e. Appuyez sur **Suivant**.

Vous pouvez aussi voir combien de cartes vous avez créées.

5. Appuyez sur **Suivant** et la boîte de dialogue *Ajouter des composants de jeu* s'ouvre. Si vous le souhaitez, sélectionnez un composant de jeu facultatif.

Ajouter un composant de jeu à votre activité

Vous pouvez rendre votre activité plus intéressante et attrayante pour vos élèves en ajoutant des composants de jeu facultatifs. Pour ajouter un composant de jeu à une activité :

1. Dans la boîte de dialogue *Ajouter des composants de jeu*, appuyez sur **Activé** pour les composants de jeu que vous voulez.
2. Sélectionnez une option pour le composant de jeu.
3. Appuyez sur **Terminer**.

LAB crée l'activité, qui sera prête à être utilisée après quelques instants.

Composants de jeu

Cinq composants de jeu sont disponibles.

Minuteur

Utilisez le minuteur afin de voir combien de temps il faut aux élèves pour effectuer une activité.

Dés

Faites rouler les dés afin de générer un nombre aléatoire.

Chapeau de tirage au sort

Utilisez le chapeau de tirage au sort pour sélectionner aléatoirement les élèves ou le contenu de votre activité. Vous pouvez tirer aléatoirement des dos de carte à retourner, des nombres ou des listes d'élèves.

Buzzer

Laissez les élèves s'affronter pour voir qui gagne le droit de passer ensuite.

Roue

Utilisez la roue pour sélectionner aléatoirement les élèves ou le contenu de votre activité. Vous pouvez tirer aléatoirement des dos de carte à retourner, des nombres ou des listes d'élèves.

2. Activité *Criez-le*

Les élèves peuvent ajouter du texte ou des images, selon les exigences de l'activité. Demandez aux autres élèves de placer des commentaires dans des catégories ou de se servir des contributions pour entamer des discussions.

Ajouter les contributions textes des élèves

Une fois qu'un élève s'est connecté à l'activité à l'aide de la boîte de dialogue *Activité de contribution des élèves LAB* sur son ordinateur ou dans le navigateur de son appareil mobile, la fenêtre *Réponse de l'activité* s'ouvre.

3. Activité *Super tri*

Super tri est une activité dans laquelle les élèves trient des éléments dans des catégories. Les catégories de tri sont les groupes dans lesquels les élèves rangeront les éléments à trier. Les éléments à trier sont les mots ou termes que vous avez créés et que les élèves rangeront dans les catégories de tri. Vous définissez les catégories et les éléments, puis demandez aux élèves de venir au tableau pour évaluer leurs connaissances de chaque catégorie et des éléments qui peuvent appartenir à ces catégories.

4. Activité *Ordre de classement*

Dans l'activité Ordre de classement, les élèves organisent les éléments dans une liste en fonction des instructions que vous leur donnez. Essayez de classer des nombres entiers par ordre croissant, des étapes en suivant une procédure scientifique ou d'autres éléments par ordre de préférence.

5. Activité *Remplir les vides*

Remplir les vides est une activité amusante au cours de laquelle les élèves remplissent les informations manquantes. Écrivez une phrase comprenant jusqu'à dix espaces vides, puis demandez aux élèves de faire glisser les mots sur le tableau afin de remplir les informations manquantes

6. Reliez-les

Activité pour créer des associations par paires à l'aide d'images, de textes ou des deux.

7. Découverte d'étiquettes

Activité pour apprendre du vocabulaire spécifique. Ajoutez une image puis cliquez sur les parties de l'image que vous souhaitez identifier pour insérer les étiquettes.

8. Dare Dare

Les élèves pourront répondre à des questions choix multiples les uns contre les autres.

Des modules complémentaires

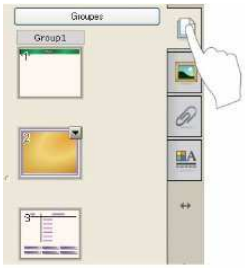
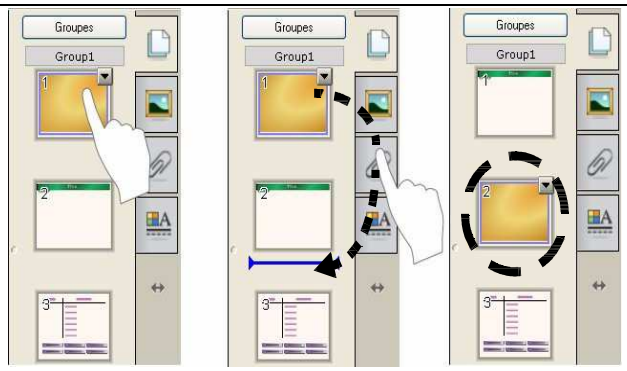
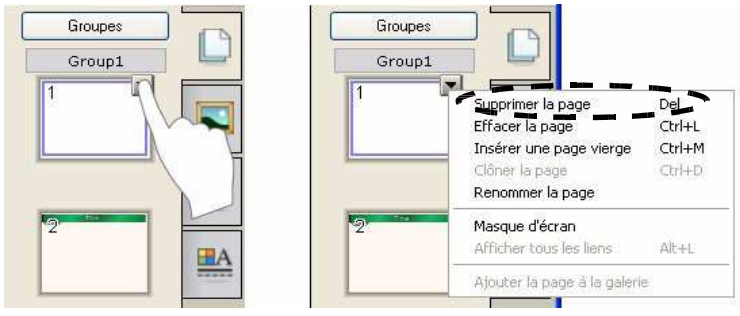
Au secondaire, vous pouvez utiliser l'éditeur mathématique pour insérer une équation manuscrite sur une page dans un format plus lisible. **L'éditeur mathématique** reconnaît votre écriture manuscrite et la convertit automatiquement au format dactylographié. *

GeoGebra est un logiciel interactif de mathématiques gratuit pour tous les niveaux d'étude. Avec le widget ***GeoGebra***, vous pouvez étudier la géométrie, l'algèbre, les tableaux, les représentations graphiques, les statistiques et le calcul avec vos élèves. *

Nœuds de schématisation conceptuelle (Nouveauté 15)

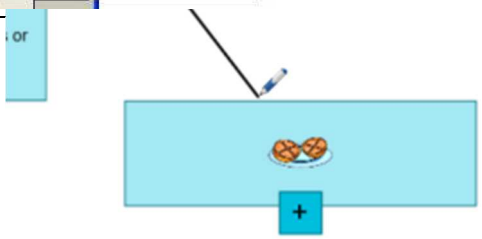
Pour utiliser la schématisation conceptuelle, ouvrez-la à partir de la barre d'outils. Un nœud racine apparaît automatiquement. Vous pouvez alors utiliser des nœuds supplémentaires afin de créer la carte conceptuelle.

1. Ouvrez la schématisation conceptuelle et faites glisser ou collez une image, de l'encre ou du texte sur la page *Notebook*.
2. Utilisez un crayon *Notebook* afin de dessiner un cercle autour de l'image.

Action	Méthode
Voir toutes les pages	
Déplacer une page	
Supprimer une page	

Dupliquer (cloner) une page existante	

3. L'image apparaît au sein d'un nouveau nœud. Déplacez le nœud jusqu'à l'endroit que vous voulez sur la page *Notebook*.



4. Utilisez maintenant le crayon pour dessiner une ligne à l'encre entre le nouveau nœud et un autre nœud. La ligne se transforme en segment qui relie les deux nœuds.

CONSEILS

- Utilisez les boutons **Annuler** et **Rétablir** afin d'annuler ou de rétablir votre schématisation conceptuelle.
- Si vous supprimez un nœud racine, tous les autres nœuds sont également supprimés.
- Vous pouvez redimensionner le nœud en appuyant sur la poignée de redimensionnement et en la déplaçant pour agrandir ou réduire le nœud.

Les onglets

Onglet Miniatures

L'onglet Sélecteur de page vous permet de voir un aperçu de toutes les pages du fichier *SMART Notebook*, de naviguer jusqu'à une autre page et de réorganiser les pages.

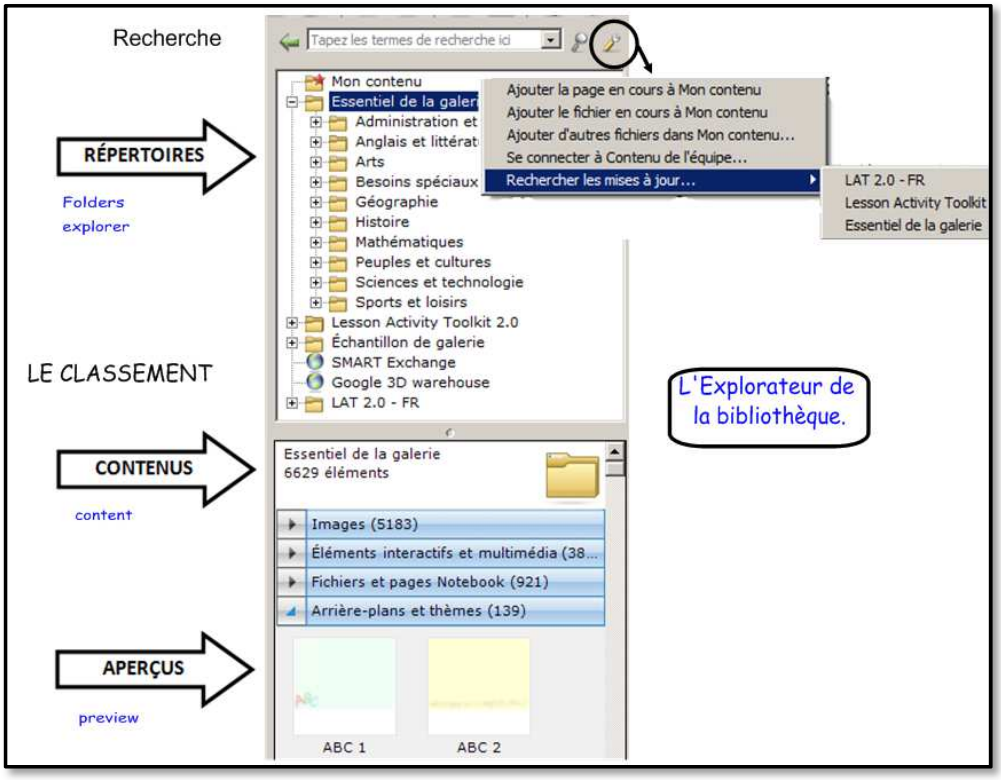
Onglet Galerie

La galerie contient des milliers d'images, de pages, de vidéos et de fichiers Flash que vous pouvez ajouter à vos fichiers *SMART Notebook*. Il existe deux moyens de chercher du contenu dans la galerie :

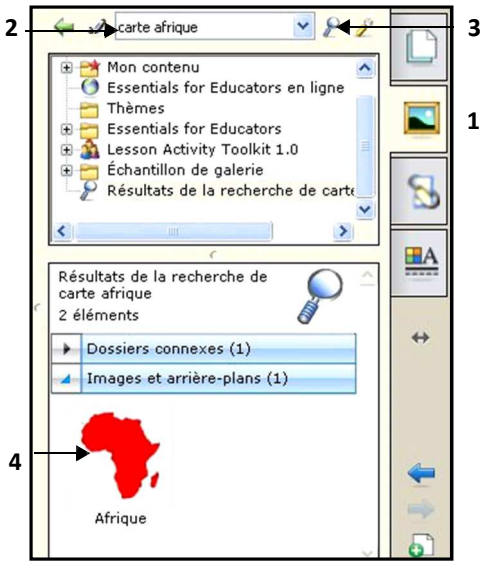
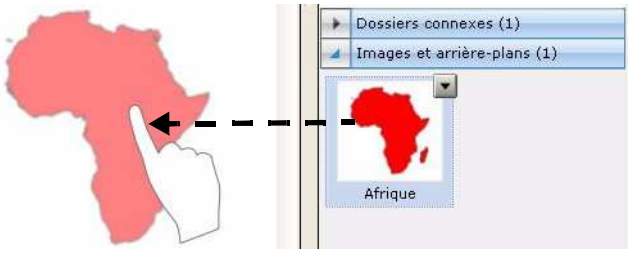
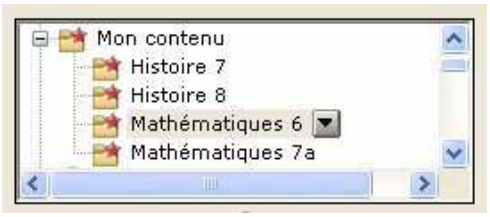
- Parcourir les dossiers des collections de la galerie

- Effectuer une recherche par mot-clé

La galerie : comprendre l'explorateur



Vous remarquerez dans la zone *CONTENUS* les quatre divisions de *l'essentiel de la galerie*. Vous avez 5125 images, 38 éléments interactifs et multimédias (éléments Flash), 915 Fichiers et pages *Notebook* (images diverses, cartes, fichiers) et 129 arrière-plans et thèmes (ce sont des fonds d'écran et différents papiers lignés). À partir de l'*Aperçu*, vous pouvez glisser-déposer une image ou un fond d'écran sur une page.

Tâche	Méthode
Effectuer une recherche par mot-clé	**1** Ouvrez l'onglet Galerie **2** Saisissez un terme dans la case de recherche **3** Appuyez sur pour lancer la recherche **4** Les résultats de la recherche apparaissent dans le cadre du bas 
Ajouter à une page un objet de la galerie	
Mon contenu	Ajouter vos propres objets à la galerie et enregistrer vos éléments préférés. 

Ajouter du contenu à la Galerie

Vous pouvez ajouter des objets et des pages du logiciel *SMART Notebook* ainsi que des fichiers pris en charge à la catégorie **Mon contenu** de la Galerie. Si la Galerie n'est pas visible, appuyez sur **Galerie**.

1. Sélectionnez l'objet que vous voulez ajouter à la Galerie.
2. Faites glisser l'objet de la page jusqu'à la catégorie *Mon contenu* de la Galerie ou une des sous-catégories.

Partager du contenu avec d'autres enseignants

La possibilité d'importer et d'exporter des fichiers de collection est un moyen idéal pour partager des catégories personnalisées avec d'autres enseignants et pour utiliser des catégories que d'autres

enseignants ont créées. Vous pouvez utiliser des fichiers de collection pour ajouter des éléments à la catégorie Mon contenu de la Galerie. Après avoir importé un fichier de collection, vous verrez tous ses éléments apparaître dans la Galerie sous la forme d'une nouvelle sous-catégorie.

Onglet Trombone

Joindre des fichiers externes et des liens

Vous pouvez joindre à un fichier *SMART Notebook* des documents complémentaires, des raccourcis et des liens Web afin d'organiser vos documents et de rendre votre cours plus fluide.

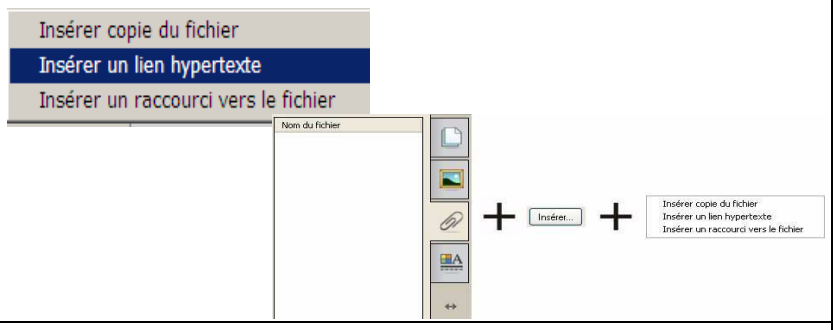
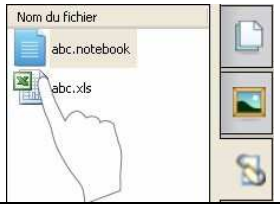
Vous pouvez ajouter différents types de pièces jointes à un fichier *SMART Notebook* :

- **Copie du fichier –** stocke une copie du document dans le fichier *SMART Notebook*, ce qui vous permet d'y avoir accès peu importe l'ordinateur utilisé. La contrepartie est que si vous mettez à jour le document d'origine, vous devez venir le remplacer manuellement pour avoir accès à la version à jour du document.

- **Raccourci vers le fichier –** stocke le chemin d'accès sur votre ordinateur, ce qui vous donne accès à la version à jour de votre document tout en minimisant la taille de votre fichier. Par contre, si vous avez l'intention de partager votre document, l'autre personne ne pourra ouvrir le fichier puisqu'il se retrouve sur votre ordinateur. De plus, si vous déplacez votre fichier sur votre ordinateur, le chemin d'accès ne sera plus valide.

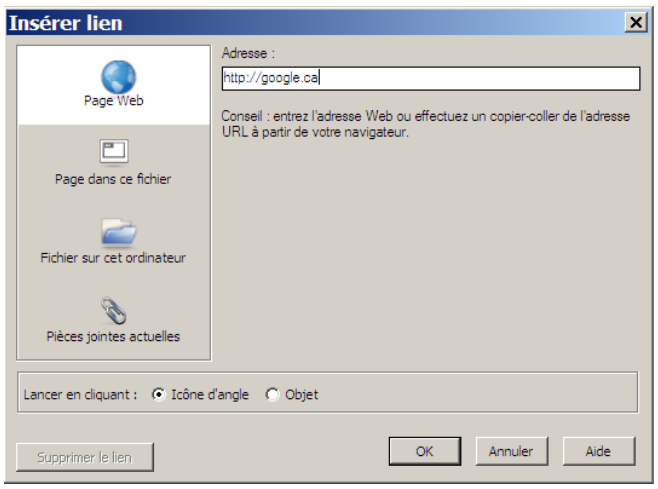
- **Lien hypertexte –** génère un lien vers un site Web

Vous pouvez accéder aux pièces jointes en appuyant sur l'onglet ***Pièces jointes*** ou sur un objet lié d'une page *SMART Notebook*.

Action	Méthode
Ajouter une pièce jointe	
Ouvrir une pièce jointe	

Les liens

On peut faire un lien sur du texte ou sur un objet. La sélection de l'objet donne la possibilité d'ouvrir son menu contextuel et de choisir de faire un lien.



Types de liens :

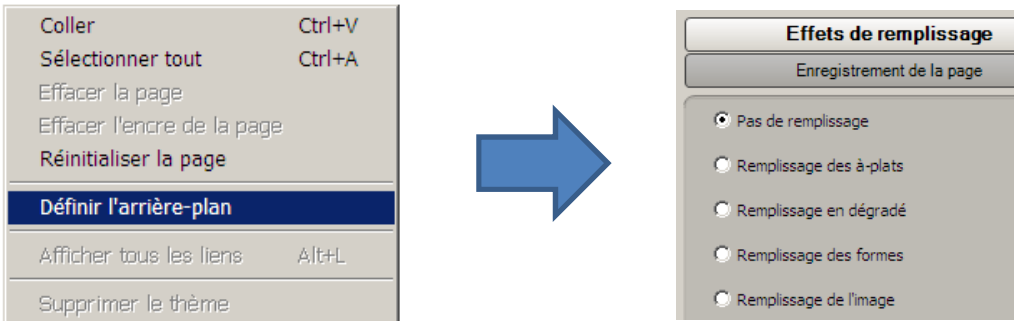
1. Page web
2. Page dans le fichier
3. Fichier sur cet ordinateur
4. Vers une pièce jointe au document actuel

Onglet Propriétés

L'onglet *Propriétés* est adaptatif en ce sens que les fonctionnalités offertes par l'onglet varient en fonction de ce qui est utilisé ou sélectionné. Si aucun outil ou objet est sélectionné, les modifications affecteront l'arrière-plan de la page *SMART Notebook*.

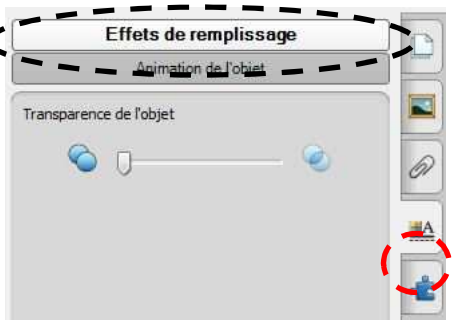
Modifications des propriétés de l'arrière-plan

Il est possible de modifier l'arrière-plan des pages des fichiers *SMART Notebook*. Pour ce faire, un clic droit dans la page amène aux **Effets de remplissage** de l'onglet Propriétés qui offrent la possibilité de changer les propriétés de la page en choisissant le type de remplissage souhaité.



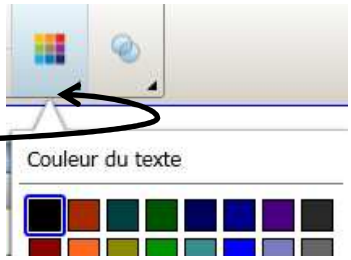
Modifications des propriétés des objets

Après avoir ajouté un objet, vous pouvez changer ses propriétés ou l'animer en sélectionnant l'objet et en cliquant sur l'onglet **Propriétés**. Une fenêtre contextuelle offrant les différentes options vous sera présentée selon l'objet sélectionné.

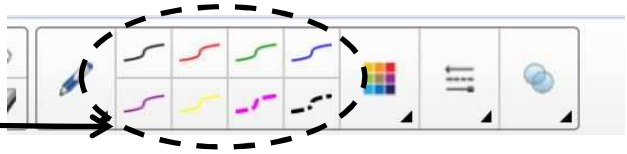


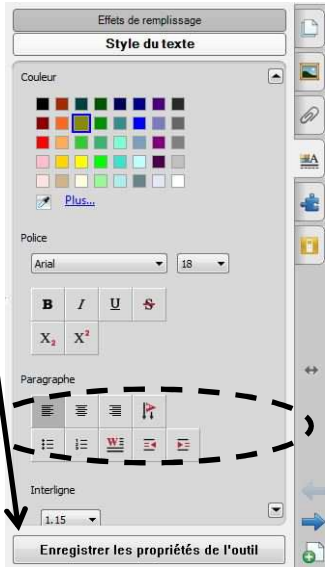
Modifications des propriétés des outils

Les propriétés des outils (crayons, texte, ligne) peuvent être modifiées de deux façons. En utilisant les options dans la barre d'outils (comme dans l'exemple), il est possible de modifier les propriétés de manière temporaire.



Il est également possible de modifier les propriétés des outils prédéterminés (comme ici les huit choix de crayons) de manière permanente.





Pour ce faire, il s'agit de tout d'abord sélectionner l'un des choix prédéterminés (par exemple le crayon pointillé rose). Il faut par la suite se rendre dans l'onglet ***Propriétés*** pour modifier les éléments souhaités (couleur du trait, épaisseur, style de ligne, etc.). Une fois les choix effectués, il faut appuyer sur ***Enregistrer les propriétés*** de l'outil pour conserver les modifications en mémoire.

Onglet Modules complémentaires

L'onglet ***Modules complémentaires*** permet d'avoir accès à des outils de niveau plus avancé qui permettront d'enrichir les présentations grâce à des outils de démonstration, de partage et d'activités.

Créateur d'activité

Permet de créer des activités interactives de mise en correspondance, des activités de tri, des activités d'étiquetage, des jeux et bien plus encore à l'aide de votre propre contenu. Grâce au Créateur d'activité, vous définissez un objet de la page en tant qu'objet d'activité. Vous définissez ensuite les objets de la page qui seront acceptés, ceux qui seront refusés, puis vous faites glisser les objets sur l'objet d'activité.

1. Créez l'objet que vous voulez utiliser en tant qu'objet d'activité et les objets que vous voulez accepter ou refuser lorsqu'on les fait glisser jusqu'à l'objet d'activité.
2. Appuyez sur ***Modules complémentaires***, puis appuyez sur ***Créateur d'activité***.
3. Sélectionnez l'objet que vous voulez utiliser en tant qu'objet d'activité, puis appuyez sur ***Édition***.
4. Faites glisser les objets que vous voulez accepter dans la liste *Accepter ces objets*.

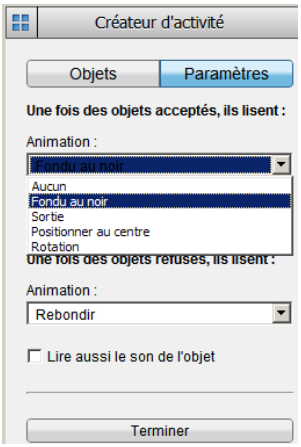
   Une coche verte apparaît à côté des objets que vous choisissez d'accepter.
5. Faites glisser les objets que vous voulez refuser dans la liste *Refuser ces objets*.

   Un X rouge apparaît à côté des objets que vous choisissez de refuser.

Remarques

- Pour sélectionner rapidement les objets restant sur la page afin de les accepter ou les refuser, appuyez sur **Ajouter tout ce qui reste** dans la liste appropriée.
- Pour supprimer un objet d'une liste, faites-le glisser jusqu'à l'icône de la corbeille .

Vous pouvez aussi décider des actions des objets une fois qu'ils sont acceptés ou refusées dans l'onglet Paramètres.



6. Appuyez sur **Terminé**.

Enregistreur de leçon (Nouveauté 15)

Vous pouvez enregistrer vos actions sur votre produit interactif. Si vous branchez un microphone à votre ordinateur, vous pouvez aussi enregistrer votre voix. Après avoir créé un enregistrement, vous pouvez lire l'enregistrement sur n'importe quel ordinateur à l'aide du Lecteur vidéo *SMART* ou du lecteur Windows Media, ou vous pouvez partager l'enregistrement avec d'autres personnes.

Pour enregistrer une page

1. Appuyez sur ***Modules complémentaires***, puis appuyez sur ***Enregistreur de leçon***.
2. Appuyez sur ***Nouvel enregistrement***.

   Un carré rouge apparaît autour de la page enregistrée.
3. Effectuez les opérations que vous voulez enregistrer sur la page en cours.
4. Appuyez sur ***Arrêter l'enregistrement*** lorsque vous avez terminé ces opérations.

Pour lire un enregistrement de page avec le module complémentaire *Enregistreur de leçon*

1. Ouvrez la page que vous avez enregistrée.
2. Si le module complémentaire Enregistreur de leçon n'est pas ouvert, appuyez sur **Modules complémentaires**, puis appuyez sur **Enregistreur de leçon**.
3. Appuyez sur **Lecture** dans la barre d'outils de lecture.

Vous pouvez basculer entre **Lecture** et **Pause** pendant que vous lisez l'enregistrement.

4. Vous pouvez aussi effectuer les opérations suivantes :
   - Appuyez sur **Rembobiner** pour rembobiner l'enregistrement.
   - Appuyez sur **Avance rapide** pour avancer rapidement dans l'enregistrement.

Pour lire un enregistrement de page avec le widget de lecture

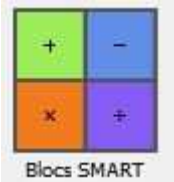
1. Ouvrez la page que vous avez enregistrée.
2. Si ***l'Enregistreur de leçon*** est ouvert, appuyez sur dans la barre de titre du module complémentaire pour le fermer.

   Le widget de lecture apparaît en bas de la page.

   CONSEIL

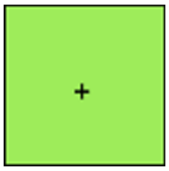
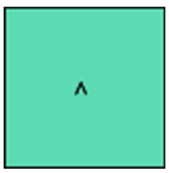
   Vous pouvez déverrouiller et positionner le widget n'importe où sur la page afin de pouvoir y accéder facilement lors de votre présentation.
3. Appuyez sur **Lecture** sur le widget de lecture.

   Vous pouvez basculer entre **Lecture** et **Pause** pendant que vous lisez l'enregistrement.
4. Vous pouvez aussi effectuer les opérations suivantes :
   - Appuyez sur **Rembobiner** pour rembobiner l'enregistrement.
   - Appuyez sur **Avance rapide** pour avancer rapidement dans l'enregistrement



Blocs *SMART* est un module complémentaire qui vous permet d'effectuer des activités mathématiques avec votre classe en écrivant des nombres sur la page et en les connectant ensuite à un bloc *SMART*. Vous pouvez choisir de travailler avec huit différents types d'équation. Vous pouvez apprendre à utiliser les blocs *SMART* avec le guide contextuel.

Les activités suivantes des blocs *SMART* sont disponibles :

Bloc *SMART*	Fonction
	Les blocs d'addition acceptent jusqu'à deux entrées. Le résultat correspond à la somme des entrées.
	Les blocs de soustraction acceptent jusqu'à deux entrées. Le résultat correspond à la différence des entrées.
	Les blocs de multiplication acceptent jusqu'à deux entrées. Le résultat correspond au produit des entrées.
	Les blocs de division acceptent jusqu'à deux entrées. Le résultat correspond au quotient des entrées.
	Les blocs de puissance acceptent jusqu'à deux entrées. Le résultat correspond à la première entrée mise à la puissance de la deuxième entrée.
	Les blocs racine carrée acceptent une seule entrée. Le résultat correspond à la racine carrée de l'entrée.
	Les blocs « surprise » permettent de laisser *Notebook* choisir au hasard parmi les différents types de bloc.

Ressources

- STI – Outils et logiciels http://sti.csdps.qc.ca/2015/06/17/smart-notebook/
- *SMART* Exchange (il faut s'inscrire); http://exchange.smarttech.com/
- Ressources TNI sur ecoles48.net
http://ecoles48.net/infos/spip.php?page=recherche&recherche=TBI;
- Ressources TNI et pédagogie sur STI-CSDPS http://sti.csdps.qc.ca/2015/09/17/tni/

Mots-clés

Voici quelques mots-clés qui vous permettront de faire des découvertes dans la bibliothèque: ***dice, dice image, dice keyword, papier réglé, chronomètre, calendrier, réponses multiples, phrase organisation, cible, vrai ou faux, groupe mots, sélecteur mot (pour choisir les élèves), séparateur, etc…***

À noter que lorsque vous personnaliser un élément interactif, vous pouvez le sauvegarder dans « Mon contenu » pour ne pas avoir à recommencer lors d'une prochaine utilisation.

Notes personnelles

Index

A

Actions 17

Activité Cartes à retourner 19

Activité Criez-le 21

Activité Dare-Dare 22

Activité Découverte étiquette 22

Activité Ordre de classement 22

Activité Reliez-les 22

Activité Remplir des vides 23

Activité Super tri 21

Affichages 14

Affichages en double page 14

Ajouter, retrancher des pages et naviguer 12

B

Barre d'outils 13

Barre des outils flottants 5

Blocs *Smart* 32

Brancher le TNI 2

C

Camera *Smart* Document 17

Capturer une image 17

Couche d'encre 10

Crayon magique 15

Crayon reconnaissance de formes 16

Crayon texte 16

Créateur d'activité 19

Créer et utiliser des nœuds de schématisation conceptuelle 23

Créer vos propres objets 8

Composants de jeu 20

D

Des outils : crayons, texte 15

E

Écrire 6

Effacer 7

Enregistrement vidéo 18

Enregistreur de leçons 31

Étendre la page 14

F

Fonctions de base 6

I

Importation 10

Interface 13

Installation matériel 2

L

Les liens 28

M

Manipuler des objets 9

Masque d'écran 17

Modification des propriétés arrière-plan 28

Modification des propriétés des objets 29

Modification des propriétés des outils 29

Modules complémentaires 30

Mots-clés 34

O

Onglet Galerie 26

Onglet miniatures 23

Onglet Modules complémentaires 30

Onglet Propriétés 28

Onglet Trombone 27

Onglets 23

Orienter le TNI 4

Outils de mesure 18

Ouvrir le logiciel *Notebook* 11

P

Paramétrages de base de certains outils 4

Paramétrage des stylets 5

Personnaliser votre espace de travail 12

Plein écran 14

Présentation matérielle des tableaux 3

Principe d'objet et comment les utiliser 8

Propriété du texte 17

R

Reconnaissance d'écriture, rotation, redimensionnement 7

Réinitialiser une page 18

Ressources 34

T

Tableaux 18

Texte 16

Toucher, sélectionner, déplacer 6

Travailler avec le logiciel *Smart Notebook* 2

Adapté pour la version SMART Notebook 16.1 par l'équipe technopédagogique de la CSDPS
Version 1.0 1er septembre 2016