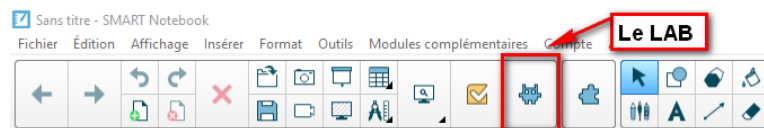


Activité Criez-le de Notebook

L'icône «Lab» vous permet de créer un espace de travail où les élèves, à l'aide d'appareils technologiques, ainsi que l'enseignant, peuvent écrire. Par exemple, une activité d'association ou une carte d'exploration collaborative.

Le «Lab» est situé dans la barre supérieure du menu du logiciel Notebook.



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

Sélectionnez l'activité à utiliser dans votre leçon, ajoutez-y du contenu, transformez-la en jeu en y ajoutant des composants de jeu. Il vous suffit de quelques instants pour être prêt à jouer.

Une fenêtre s'affiche.

Il est possible d'ajouter une activité.

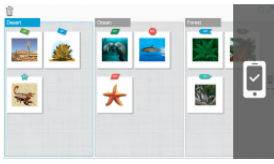


6 activités différentes sont offertes:

- Super tri
- **Criez-le**
- Ordre et classement
- Cartes à retourner
- Remplir les vides
- Reliez-les

Une seule permet la collaboration avec les élèves: Criez-le!

Cliquez sur le bouton «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

Choisir le type d’affichage au TNI des réponses des élèves:

- En catégorie
- Aléatoire

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

1.

Choisir le type d’affichage des réponses des élèves

Classé aléatoirement

Au fur et à mesure qu’arrivent les contributions des élèves, elles sont insérées aléatoirement dans l’activité. Vous pouvez les déplacer librement et les organiser en groupes.

Classé en catégories

Les élèves choisissent des catégories créées par l’enseignant lorsqu’ils envoient des contributions.

Tableau d’affichage

Annuler

Précédente

2. Suivant

Aléatoire: les réponses se disposent sur votre page Notebook de façon aléatoire.

Choisir les options désirées.

Il est fortement suggéré que les élèves rejoignent la session à l’aide de leur prénom.

Définissez les catégories qui contiendront des contributions.

Premier type, les réponses apparaissent de façon aléatoire sur le TNI.

Contributions acceptables

Choisissez le type de contributions que peuvent faire les élèves.

Type de contribution

TEXTE IMAGES

Nombre maximal de contributions par appareil :

3

Afficher le nom des contributeurs :

SÉLECTIVE ACTIVE

1. Choisir le type de réponse.

2. Choisir le nombre de réponses par élève.

3. Essentiel: afficher le nom des élèves à côté de leur réponse.

Annuler

Précédente

Suivant

De cette façon, leur prénom sera automatiquement inscrit à côté du commentaire qui sera publié devant la classe.

Ajout d'un élément interactif: composant

Cinq composants de jeu sont disponibles:

- minuteur
- dé
- chapeau de tirage au sort
- buzzer
- roue

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

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

Ajouter un composant de jeu

0 0 0 0

DESA...

ACTI...

DESA...

ACTI...

DESA...

ACTI...

DESA...

ACTI...

DESA...

ACTI...

Ajouter un composant de jeu (facultatif)

Rendez votre activité plus attrayante en ajoutant des composants de jeu.

0 1 3 0

Minuteur

+ Ajouter

Chronométrez le temps qu'il faut aux élèves pour effectuer une activité.

Buzzer

+ Ajouter

Les élèves peuvent s'affronter pour voir qui est le suivant.

Dé

+ Ajouter

Lancez les dés afin de tirer un nombre au hasard.

Chapeau de tirage au sort

+ Ajouter

Choisissez des élèves ou des éléments au hasard.

Roue

+ Ajouter

Sélectionnez aléatoirement les élèves ou les éléments de votre activité.

Annuler Précédente Terminer

Cliquez sur «Commencer l'activité».

Activité de contribution des élèves LAB

Cette activité n'a pas encore commencé.

Petites modifications rapides au besoin

Afficher le nom des contributeurs :

DE... AC...

Contributions par appareil :

3

Afficher la corbeille :

DE... AC...

1.

Commencer l'activité

Punaise Élève Contributions

Cette activité n'a pas encore commencé.

Appareils connectés :

Ensuite, les élèves peuvent joindre votre session.

Ils se rendent au site Internet suivant:

classlab.com

Puis, inscrire le numéro de session (ID de la session) et le prénom.

Activité de contribution des élèves LAB X

Les élèves se rendent sur le site:

classlab.com

ID : 4241 3593

Numéro de la session:

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
GEN	Geneviève	0

Informations sur les élèves branchés à l'activité.

Appareils connectés : 1/1

Le session vient de commencer.

Voici ce que l'élève voit à son écran:

Il doit écrire dans cette fenêtre sa réponse puis cliquer sur «envoyer la réponse».



Mon nom est Geneviève

Envoyer la réponse

Réponses restantes : 3

Dans Notebook:

Voici la page (exemple) qui est affiché au TNI ou au projecteur:

Les commentaires sont placés de façon aléatoire. Vous pouvez les déplacer et modifier la taille.



Lorsque l'élève a terminé, il ne peut plus participer à cette session.

Vous pouvez enregistrer votre fichier Notebook pour conserver les traces.