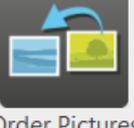
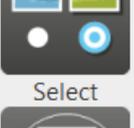
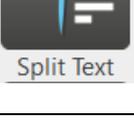


# Les outils interactifs d'Openboard et Open Sankoré

 <p>Ass audio</p>	<p><b>Faire correspondre une image à un son.</b> L'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'image dans la zone délimitée. Si le résultat est incorrect, la zone se colore en rouge. Si le résultat est correct, la zone se colore en vert.</p>
 <p>Ass images</p>	<p><b>Faire correspondre une image à la consigne indiquée.</b> L'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'image dans la zone délimitée. Si le résultat est incorrect, la zone se colore en rouge. Si le résultat est correct, la zone se colore en vert.</p>
 <p>Calculation</p>	<p><b>Calcul mental, opérations simples.</b> On peut choisir l'opération à effectuer (addition, soustraction, multiplication), l'ordre de grandeur des nombres proposés, le nombre d'éléments de l'opération (2 à 4), le nombre d'opérations (2 à 10). Mais on ne peut pas proposer des calculs personnels.</p>
 <p>Cat pict</p>	<p><b>Classer des images en fonction de la dénomination de la catégorie.</b> L'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'image dans la catégorie correspondante. On peut choisir plusieurs catégories et plusieurs images.</p>
 <p>Cat text</p>	<p><b>Catégoriser des textes :</b> Classer des étiquettes de mots en fonction de la dénomination de la catégorie. Les mots s'ajoutent directement dans l'application, pratique.</p>
 <p>Choose</p>	<p><b>Question à choix multiples (QCM).</b> Une question est posée avec une réponse possible ou plusieurs réponses possibles et possibilité d'affichage en liste déroulante. Attention, il y a bien une seule question dans cet exercice.</p>
 <p>Constrast</p>	<p><b>Jouer sur les couleurs pour faire apparaître un résultat (côté magique) :</b> Technique qui permet de pouvoir faire apparaître des données en passant d'une couleur à l'autre. Pour créer un nouvel exercice, cliquez sur "+ Ajouter" en bas. Saisissez les questions et les réponses attendues.</p>
 <p>Dial</p>	<p><b>Calcul mental :</b> on écrit le nombre de départ dans la cible. On choisit l'un des opérateurs. L'élève réfléchit. On clique sur le ? pour faire apparaître la réponse. La division affiche le nombre entier et son reste. Attention à bien expliquer aux élèves l'écriture : grand nombre &gt; quotient, petit nombre &gt; reste</p>
 <p>Dice</p>	<p><b>Calcul oral ou jeux divers</b> L'interactivité "Dés" permet d'afficher des faces de dés de manière aléatoire. On peut choisir de 1 à 6 dés.</p>
 <p>Envelope</p>	<p><b>Représentation du nombre.</b> Glisser les trombones un à un dans l'enveloppe. Il suffit de cliquer sur l'enveloppe pour faire réapparaître les trombones sur la page. On peut déterminer le nombre de trombone(s) souhaité(s). Intérêt limité</p>
 <p>Magic Box</p>	<p><b>Boîtes magiques pour émettre des hypothèses</b> Les cartes passent à travers une boîte et subissent une action. Le but est d'identifier l'opération effectuée par cette dernière en utilisant un minimum de cartes. Vous pouvez déterminer le nombre de cartes que vous voulez utiliser, déterminer les cartes avant et après transformation. Les cartes possèdent un champ texte. Pour l'insérer, cliquez sur la carte et saisissez le texte souhaité. Pour ajouter une image, cochez la case image et utilisez le glisser-déposer depuis votre bibliothèque jusqu'à l'emplacement prévu.</p>

 <p>Memory</p>	<p><b>Memory</b> pour le calcul mental ou des jeux d'association de cartes. Les cartes possèdent par défaut un champ texte. Pour ajouter une image, cochez la case "utiliser une image" et utilisez le glisser-déposer. Attention, la paire de cartes doit être disposée en colonne lors de l'édition.</p>
 <p>Order Letters</p>	<p><b>Ordonner des lettres pour reconstituer un mot.</b> L'intégration d'un fichier son (facultatif) permet d'écouter le mot à reconstituer. On peut modifier la consigne, insérer un son dans la zone à gauche de la consigne par glisser-déposer d'un (facultatif), écrire le mot souhaité à la place de "exemple".</p>
 <p>Order Pictures</p>	<p><b>Classer des images dans l'ordre demandé.</b> Le classement des images s'effectue par un glisser-déposer. Une fois que toutes les images sont correctement classées, la zone se colore en vert. Vous pouvez insérer des images par glisser-déposer, modifier l'ordre, ajouter une zone image, en cliquant sur le gros "+" en bas...</p>
 <p>Order Sente...</p>	<p><b>Ordonner des phrases</b> pour reconstituer le texte. Des étiquettes avec des phrases sont dans le désordre. Le but est de les remettre en ordre pour avoir un texte compréhensible et correct.</p>
 <p>Order Words</p>	<p><b>Ordonner des mots pour reconstituer une phrase.</b> Des étiquettes avec des mots sont dans le désordre. Le but est de les remettre en ordre pour avoir un énoncé compréhensible et correct. L'activité s'effectue par un glisser-déposer des étiquettes pour remettre les mots en ordre.</p>
 <p>Scale</p>	<p><b>Balance</b> (équivalence de masses) Pour ajouter un poids sur le plateau de gauche, il faut faire un glisser-déposer du poids sur le plateau. On peut déterminer la masse présente dans le plateau de droite, le nombre de poids que vous voulez utiliser pour le plateau de gauche, la masse des poids du plateau de gauche.</p>
 <p>Select</p>	<p><b>Sélectionner les éléments correspondants à la consigne.</b> Une consigne est écrite précisant le ou les éléments à chercher parmi tous les éléments proposés. L'élève coche les cases sous les éléments correspondants. Attention, on ne peut proposer que du texte dans cet exercice, pas d'images.</p>
 <p>Slider</p>	<p><b>Livret de pages enrichi avec du texte, des images, du son et des vidéos.</b> Sur chaque page, vous pouvez : insérer des zones de texte, des images, sons et vidéos. &gt; ne fonctionne pas très bien pour l'instant.</p>
 <p>Split Sentence</p>	<p><b>Séparer les mots d'une phrase.</b> Une phrase est écrite sans que les mots ne soient séparés. Les élèves doivent insérer les espaces aux bons endroits. Pour créer, écrivez simplement une phrase dans la zone de texte.</p>
 <p>Split Text</p>	<p><b>Séparer les phrases d'un texte.</b> Un texte est écrit sans que les points entre les phrases n'apparaissent. Le but de cette activité est d'insérer les points aux bons endroits. Attention, les points d'interrogation, les deux points ":", les points-virgules ";" et les points d'exclamation ne sont pas pris en compte.</p>

 <p>Syllables</p>	<p><b>Séparer les syllabes d'un mot.</b> Un mot est écrit et le but est de découper le mot en syllabes. Pour ajouter une séparation entre deux syllabes, déplacez le curseur et cliquez entre deux lettres, une séparation s'ajoute.</p>
 <p>Tables</p>	<p><b>Calcul mental, propriétés des opérations</b> L'interactivité permet de réviser les tables d'addition, de soustraction, de multiplication et de division et de vérifier certaines propriétés.</p>
 <p>Tic Tac Toe</p>	<p><b>Morpion version calcul mental.</b> Les deux joueurs choisissent, répondent et font valider tour à tour une opération dans une case. Une fois la réponse saisie, la "coche" permet de vérifier la réponse. L'App corrige la réponse. L'App est capable d'identifier les écritures mathématiques : +, -, *, / et les parenthèses.</p>
 <p>Train</p>	<p><b>Train.</b> Ranger par ordre croissant ou décroissant des nombres. L'élève doit replacer les nombres dans le bon ordre en glissant-déposant les étiquettes au bon endroit. L'interactivité ne corrige pas le placement des nombres dans la série.</p>