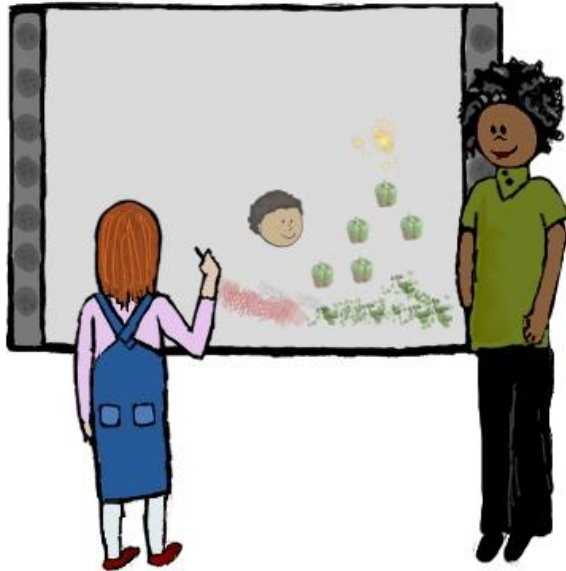


Quelques pistes pour exploiter les outils
disponibles
du logiciel « Notebook »
en classe d'éducation préscolaire



Source de l'image : Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire

Auteures :

Manon Desrosiers

Conseillère pédagogique au service local du RÉCIT
de la CSDM,

Lynda O'Connell et Pascale-D. Chaillez

Conseillères pédagogiques au Service national du RÉCIT à
l'éducation préscolaire




Version 1, 30 octobre 2012

Quelques pistes pour exploiter les outils disponibles du logiciel « Notebook » en classe d'éducation préscolaire

Notebook - galerie

Essentiel de la galerie, éléments interactifs

Les éléments interactifs et multimédias du logiciel Notebook sont des ressources utiles pour les activités quotidiennes à l'éducation préscolaire, c'est pourquoi nous avons produit ce document.

- Pour débiter, vous devez cliquer sur l'onglet de la galerie 
- Pour trouver les éléments proposés, vous devez effectuer une recherche par mots clés



- Après votre recherche, sélectionnez dans la partie du bas : « Images », « Éléments interactifs et », « Fichiers et pages Notebook » et « Arrière-plans et thèmes »

| | |
|---|-------------------------------|
| ▶ | Images (5237) |
| ▶ | Éléments interactifs et |
| ▶ | Fichiers et pages Notebook |
| ▶ | Arrière-plans et thèmes (139) |


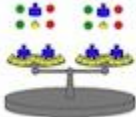


Pour toutes les activités qui demandent de la préparation, nous vous conseillons de conserver votre modèle en le déplaçant dans votre contenu et en le renommant. Ainsi, il sera plus facile de le récupérer rapidement au besoin.


Nous avons donné le titre en français et en anglais. Dépendamment de l'installation de votre galerie, si vous ne trouvez pas les éléments en français, vous pourrez alors les chercher en anglais.





Pour installer la galerie en français, voici le lien pour la procédure :





[Lesson Activity Toolkit 2.0 en français \(PDF\)](#)

section : « Éléments interactifs et »

| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|---|--|
| <p>Titre : Aimant de réfrigérateur ou fridge magnets</p>  | <p>Affichage de lettres de type magnétique.</p> <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacer des lettres magnétiques pour écrire des mots. - Écrire son prénom ou des mots significatifs pour l'élève (papa, ami...) <p><i>Le « a » est en caractère d'imprimerie.</i></p> |
| <p>Titre : Balance ou scale</p>  | <p>Affichage d'une balance, avec plateaux et poids.</p> <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déposer ou enlever des poids sur les plateaux à l'aide du signe plus ou moins. - Effectuer des comparaisons. - Manipuler les poids afin de comprendre les concepts : autant, plus, moins ou égal. |
| <p>Titre : Carré de cent ou hundred square</p>  | <p>Tableau de 100 cases identifiées de 1 à 100. Au toucher, la case tourne et passe du gris au rouge.</p> <p>Intention : Permettre de réaliser des activités du type des 100 jours à l'école ou des groupements de collections selon le nombre demandé.</p> <p><i>Un modèle de tableau de 100 cases existe sans interaction sous l'onglet « Fichiers et pages Notebook ».</i></p> |
| <p>Titre : Chronomètre 1 et 2 ou timer</p>  | <p>Deux modèles de chronomètre où on peut indiquer le temps.</p> <p>Intention : Identifier le temps pour une activité.</p> |

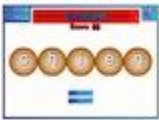


| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|---|---|
| <p>Titre : Dé à chiffres (français) ou Dice numbers</p>  | <p>Dé à trois dimensions avec les chiffres de 1 à 6. Lorsque le dé s'arrête sur un chiffre, celui-ci est nommé.</p> <p>Intention : À utiliser avec un jeu qui nécessite un dé</p> |
| <p>Titre : Dé dix faces ou 10-sided dice</p>  | <p>Dé à trois dimensions avec les chiffres de 1 à 10.</p> <p>Intentions : Permettre de compter jusqu'à 10. À utiliser avec un jeu qui nécessite un dé.</p> |
| <p>Titre : Dé ou dice Couleurs dispo. : bleu, vert, rouge, rose et noir</p>  | <p>Dé à trois dimensions, les chiffres sont représentés par des points sur un fond de couleur. Le dé est muet.</p> <p>Intention : À utiliser avec un jeu qui nécessite un dé.</p> |
| <p>Titre : Dé image ou Dice - image</p>  | <p>Dé à trois dimensions, avec une surface bleue sur laquelle on peut insérer des images. Il est possible de choisir 6 images différentes.</p> <p>Intention : Effectuer des jeux d'association, d'identification, d'observation.</p> <p><i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |
| <p>Titre : Dé - consonnes ou Dice - consonants</p>  | <p>Dé à trois dimensions, chaque surface est représentée par une consonne. La consonne est choisie de façon aléatoire.</p> <p>Intention : Pour jouer avec les lettres.</p> |





| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|--|---|
| Titre : Dé de voyelles ou Dice vowel  | Dé à trois dimensions, chaque surface est représentée par une voyelle. La voyelle est choisie de façon aléatoire. Intention : À utiliser pour jouer avec les voyelles. |
| Titre : Double dés ou Multiple dice  | Plus d'un dé peut être lancé en même temps, jusqu'à un maximum de six dés. Un choix de couleur est possible. Intention : À utiliser avec un jeu qui nécessite des dés. |
| Titre : Explorateur de sons ou Pitch explorer  | Affichage d'un xylophone. Il est possible d'enregistrer la mélodie. Intention : Inventer, jouer de petites mélodies et les écouter. |
| Titre : Générateur de calendrier ou Calender generator  | Modèle de calendrier Intention : Créer un calendrier pour l'activité du « calendrier du matin ». <i>Nécessite quelques transformations, il faut modifier les termes en anglais pour les écrire en français.</i> |
| Titre : Horloge ou Clock  | Modèle d'horloge où l'enseignante affiche l'heure. Intention : Afficher l'heure pour informer l'enfant du temps qu'il reste pour terminer une activité ou une activité à venir. |

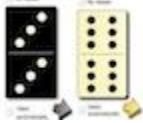


| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|---|---|
| <p>Titre : Horloge - heure actuelle ou Clock</p>  | <p>Modèle d'horloge qui affiche l'heure.</p> <p>Intention : Afficher les deux horloges (une avec l'heure actuelle et l'autre où on indique l'heure à laquelle l'activité se termine ou commence).</p> |
| <p>Titre : Notes de musique ou Musical notes</p>  | <p>Affichage d'un piano</p> <p>Intention : Toucher les notes du piano pour jouer et inventer une mélodie.</p> <p><i>Beaucoup de phrases qui ne sont pas nécessaires au-dessus du piano. Ce texte pourrait être caché par un rectangle blanc.</i></p> |
| <p>Titre : Thermomètre ou Thermometer</p>  | <p>Affichage d'un thermomètre</p> <p>Intention : Prendre connaissance de la température; plus froide, plus chaude...</p> |
| <p>Titre : Tourniquet ou Spinner</p>  | <p>Affichage d'un cercle divisé (maximum 12 sections) de différentes couleurs.</p> <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer des jeux qui nécessitent de la couleur. - Trouver de façon aléatoire, quel élève débutera l'activité. <p><i>Il est possible de préciser les variables des couleurs des jeux avec des couleurs.</i></p> |




Éléments trouvés dans « Lesson activity Toolkit 2.0 » ou « LAT 2.0 FR », Éléments interactifs et multimédias

Le symbole « * » signifie : disponible en plusieurs couleurs



| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|--|---|
| <p>Titre : *Anagramme ou *Anagram</p>  | <p>Affichage de cercles contenant des lettres à déplacer pour les mettre en ordre.</p> <p>Intention : Replacer les lettres des prénoms des enfants en ordre. Il est possible d'ajouter des images à titre d'indices.</p> <p><i>L'enseignante doit remplir les champs avec des mots avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |
| <p>Titre : *Tri en catégorie ou *Categorie sort image</p>  | <p>Tableau, à 2 ou 3 entrées, qui peut contenir jusqu'à 16 images.</p> <p>Intention : L'enfant classe les images dans le tableau selon les catégories proposées.</p> <p><i>L'enseignante doit placer les images avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |
| <p>Titre : *Organisation ou *Image arrange</p>  | <p>Affichage d'une à 15 cases pour insérer des images à classer.</p> <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une séquence. - Mettre en ordre des images d'une histoire, des chiffres ou des lettres en ordre croissant. - Replacer les lettres du prénom de l'enfant. <p><i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |

| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|--|--|
| <p>Titre : *Correspondance ou *Image match</p>  | <p>Affichage de deux images côte à côte.</p> <p>Intention : Association d'images, par exemple, le nom de l'enfant avec sa photographie.</p> <p><i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |
| <p>Titre : *Paires ou *Pairs</p>  | <p>Affichage de cases pour jouer au jeu de mémoire, jusqu'à 12 paires.</p> <p>Intention : Créer un jeu de mémoire avec des images de la thématique du mois ou des photos d'enfants.</p> <p><i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |
| <p>Titre : *Tri en vortex (image) ou *Vortex sort (image)</p>  | <p>Affichage de deux cercles pouvant contenir jusqu'à 16 possibilités.</p> <p>Intention : Classer les images d'après des critères prédéterminés.</p> <p><i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |
| <p>Titre : Dé ou Dice Keyword</p>  | <p>Dé avec des mots</p> <p>Affichage d'un dé de 6 faces, chacune affiche un mot.</p> <p>Intention : Écrire les noms des enfants ou des mots souvent vus, par exemple, dans le message du matin.</p> <p><i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |


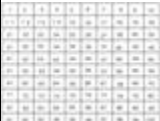
| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|--|---|
| <p>Titre : Générateur de domino ou Domino - generator * Noir ou jaune</p>  | <p>Distributeur de dominos avec des points. Intention : Jouer aux dominos. 1- Cliquer sur le domino afin de changer les points. 2- Cliquer sur la flèche pour extraire celui-ci. 3- Recommencer. <i>Dans l'onglet images avec le mot clé domino, les dominos sont disponibles.</i></p> |
| <p>Titre : Générateur de domino - image Domino- generator-image</p>  | <p>Affichage d'une planche de domino avec des images. Intention : Jouer aux dominos d'images. <i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |
| <p>Titre : Générateur de carte aléatoire ou Random card generator</p>  | <p>Affichage d'un jeu de cartes Intention : Jouer aux cartes ou réaliser des activités de dénombrement. 1- Cliquer sur la carte afin de la changer. 2- Cliquer sur la flèche pour extraire celle-ci. 3- Recommencer pour une nouvelle carte. <i>Dans l'onglet images, avec le mot clé carte ou card, les cartes sont toutes disponibles.</i></p> |

| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|--|---|
| <p>Titre : Sélecteur d'images ou Random image Chooser</p>  | <p>Affichage d'un tableau avec plusieurs cases.</p> <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire une sélection aléatoire. - Placer les photos des enfants. - Placer les lettres et trouver des mots qui commencent par une lettre précise. <p><i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |
| <p>Titre : Tableau des scores ou Scoreboard</p>  | <p>Affichage d'un tableau à deux cases qui présente le pointage.</p> <p>Intention : Afficher les points lorsque 2 équipes s'affrontent.</p> |
| <p>Titre : Générateur de mot ou Word generator</p>  | <p>Affichage d'une grenouille (un autre modèle peut être choisi) qui ouvrira sa bouche pour laisser sortir des mots (max 15) de façon aléatoire.</p> <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Former des équipes selon les noms affichés. - Jouer à reconnaître des mots <p><i>L'enseignante doit programmer les éléments avant de faire l'activité avec les élèves.</i></p> |


Section : « Fichiers et pages Notebook »

| Mots clés à chercher | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|--|---|
| <p>Titre : Jeu de dames ou Checkers</p>  | <p>Affichage d'une planche de jeu de dames avec les pions.</p> <p>Intention : Jouer aux dames</p> <p><i>Autre possibilité, dans l'onglet images, prendre une planche vide (plateau ou board) et créer un jeu de serpents et échelles.</i></p> |
| <p>Titre : Jeu d'échec ou Chess</p>  | <p>Affichage d'une planche de jeu de dames sans les pions.</p> <p>Intention : Jouer aux dames</p> <p><i>Autre possibilité, dans l'onglet images, prendre une planche vide (plateau ou board) et créer un jeu de serpents et échelles.</i></p> |



Section : « Images »




| Mots clés | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|--|---|
| <p>Titre : Mot clé : Tangram</p>  | <p>Affichage d'un modèle de tangram, le carré.</p> <p>Intention : Déplacer les pièces et les replacer dans le bon ordre pour réaliser le carré.</p> <p><i>L'enseignante peut créer différents modèles que les enfants pourront reproduire. Elle peut utiliser une double page en utilisant les punaises. Pour créer un nouveau modèle, sans déformer les pièces, il faut le dissocier et sur chacune des pièces, il faut verrouiller en autorisant les déplacements.</i></p> |
| <p>Titre : Carré de 100 ou Hundred table</p>  | <p>Affichage d'un tableau de 100 cases identifiées de 1 à 100.</p> <p>Intention : Réaliser des activités du type des 100 jours à l'école.</p> |




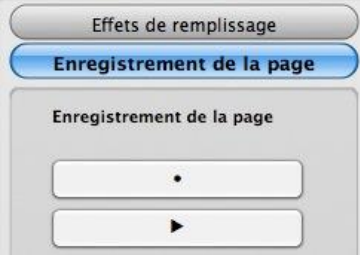

Section : « Arrière-plans et thèmes »



| Mots clés | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|---|---|
| <p>Titre : Papier pointé ou Dots (On peut le trouver aussi dans images.)</p>  | <p>Affichage d'une planche à points.</p> <p>Intention : Permettre de créer des dessins à partir de points.</p> |

Quelques idées pour utiliser les outils disponibles

| | |
|--|--|
|  | <p>On trouve cette barre d'outils, en haut ou en bas de la page</p> |
|  | <p>On trouve cette barre d'outils, à gauche ou à droite de l'écran</p> |



| Outils disponibles dans la barre d'outils | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|--|--|
| <p>Titre : Crayons de couleurs</p>  <p>Crayon de couleur</p> | <p>Intention :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une oeuvre en dessinant directement dans le logiciel. <p><i>Il est possible d'exporter le dessin en format « JPG ».</i></p> |
| <p>Titre : Formes géométriques</p>  <p>Formes</p> | <p>Intention : Créer une oeuvre en utilisant seulement des formes géométriques.</p> |
| <p>Titre : Navigateur</p>  <p>Navigateur Internet</p> | <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter la météo du matin. - Répondre aux questions des enfants. |

| Outils disponibles dans la barre d'outils | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|---|---|
| <p>Titre : Clavier ou crayon</p>  | <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écrire le message du matin. - Créer une carte d'exploration. |
| <p>Titre : Enregistreur Smart</p>  | <p>Enregistrer ce qui se déroule à l'écran pour conserver les traces pour l'exporter à l'extérieur du logiciel.</p> <p>Intention : Analyser, observer, comparer le travail à l'écran des apprentissages des enfants.</p> |
| <p>Titre : Enregistrement de la page</p> <p>1- Cliquer</p>  <p>2- Cliquer sur « Enregistrement de la page ».</p> <p>3- Commencer et arrêter l'enregistrement en cliquant sur le « point ».</p>  <p>4- Cliquer sur la flèche pour visualiser le travail de l'enfant.</p>  | <p>Enregistrer ce qui se déroule à l'écran pour conserver les traces à l'intérieur du logiciel.</p> <p>Intention : Analyser, observer, comparer le travail à l'écran, dans le logiciel Notebook, des apprentissages des enfants.</p> |

| Combinaison d'outils disponibles | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|---|---|
| <p>Images, enregistreur et texte</p>  <p>Insérer la photo. Écrire le texte. Ajouter le son*. *On peut mettre le son indépendant de l'objet. Sélectionner dans le menu « Insérer », « son ». Une fenêtre s'ouvre et « Démarrer un enregistrement ». Pour terminer, cliquer sur « Joindre un son ». ou *On peut mettre le son en l'intégrant dans l'image. Ouvrir le menu contextuel de l'image, dans le menu sélectionner « Son... ». Une fenêtre s'ouvre et « Démarrer un enregistrement ». Pour terminer, cliquer sur « Joindre un son ».</p> | <p>Pour apprendre à lire les noms des enfants de la classe.</p> <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer des étiquettes pour les noms des enfants. - Mettre les photos des élèves de la classe, écrire leur nom et enregistrer leur nom. |
| <p>L'onglet Images</p>  | <p>Intentions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voir l'horaire de la journée. - Faire des collections d'objets. - Illustrer la valeur d'un nombre. |

Télécharger des ressources intéressantes sur «Smart Exchange»

| Descriptions et intentions pédagogiques: | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|---|--|
| <p>Titre : Skoool</p>  | <p>Télécharger des activités interactives. Cette compagnie crée des activités interactives qui permettent de sauver du temps en s'inspirant et en modifiant des idées existantes.</p> |
| <p>Titre : Brown publishing network</p>  | <p>Télécharger de belles images. Faire la recherche en canada français et en anglais, les images peuvent être différentes.</p> |
| <p>Titre : Compagnie Robots and Cupcakes</p>  | <p>Télécharger des activités interactives. Plusieurs activités déjà programmées. Les activités peuvent être modifiées. Exemples : -Calendrier à télécharger -Boite à outils pour la rentrée scolaire</p> |
| <p>Titre : Édupics</p>  | <p>Télécharger de vraies photos.</p> |
| <p>Titre : Smart</p>  | <p>Télécharger des images et des leçons.</p> |

| Descriptions et intentions pédagogiques: | Descriptions et intentions pédagogiques: |
|---|--|
| Titre : Trident MédiaWorks Seulement si "États-Unis" est coché  | Télécharger des images et des leçons. |
| Titre: MPS Limited (A Macmillan Company) Seulement si "États-Unis" est coché  | Télécharger du contenu en 3D. |

Références utiles sur Notebook

Séquences vidéo de France Leclerc, conseillère pédagogique du Service local du RÉCIT de la commission scolaire de la Rivière-du-Nord

Séquences vidéo pour s'approprier Notebook II

Ressources TBI- CSRDN

28 tutoriels disponibles

<http://www.youtube.com/user/csrdnTBI?feature=BF>

Séquences vidéo de Lise Bélisle, conseillère pédagogique du Service local du RÉCIT de la commission scolaire des Trois-Lacs
 Séquences vidéo pour s'approprier Notebook II

<http://www.youtube.com/channel/UCiIbh-HaUFM5wxwRNQs8NZg/videos>

Tableau numérique Smart, prise en main, Spécial école

http://mediafiches.ac-creteil.fr/spip.php?rubrique1&id_mot=4&produit=5&special=60

Fiches intéressantes pour l'éducation préscolaire

Fiche 2 -Consignes d'évacuation

Fiche 4b - Formes et symétrie

Fiche 7- Les animaux de nos forêts

Fiche 11 - Formes et couleurs

Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire

Situations d'apprentissage pour utiliser le TNI en classe

<http://recitpresco.qc.ca/situations/resultats>



Ce pictogramme indique des pistes pour utiliser le TNI dans la situation d'apprentissage

Plusieurs séquences vidéo d'enseignantes en action sur le TNI

<http://recitpresco.qc.ca/pages/procedures-visuelles-et-outils-technologiques/quelques-idees-pour-utiliser-le-tbi-en-classe>

Cybersavoir, CSDM

Formation en ligne sur l'utilisation de Notebook

<http://cybersavoir.csdm.qc.ca/tbi/>

<http://cybersavoir.csdm.qc.ca/tbi/smart/introduction/>

4 leçons téléchargeables disponibles:

<http://cybersavoir.csdm.qc.ca/tbi/smart/appropriation/>