

# logiciel SMART Table™ et de la boîte à outils SMART Table

Guide d'utilisation



# Enregistrement du produit

Si vous enregistrez votre produit SMART, nous vous avertirons en cas de nouvelles fonctionnalités et de mises à niveau logicielles.

Enregistrez-vous en ligne à l'adresse smarttech.com/registration.

Gardez les informations suivantes à portée de main au cas où vous souhaiteriez contacter l'assistance SMART.

Numéro de série :

Date d'achat :

#### Avis relatif aux marques de commerce

SMART Table, SMART Board, SMART Notebook, SMART Document Camera, SMART Sync, smarttech, le logo SMART et tous les slogans SMART sont des marques de commerce ou des marques déposées de SMART Technologies ULC aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Windows et Windows Vista sont soit des marques déposées soit des marques de commerce de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous les autres produits et noms de société tiers peuvent être des marques de commerce de leurs détenteurs respectifs.

#### Avis de droit d'auteur

© 2011 SMART Technologies ULC. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, transmise, transcrite ou stockée dans un système de récupération de données ou traduite dans quelque langue, à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, sans l'accord écrit préalable de SMART Technologies ULC.

Les informations de ce manuel peuvent être modifiées sans préavis et ne représentent aucun engagement de la part de SMART. Un ou plusieurs des brevets : US6326954 et US7151533.

08/2011

# **Informations importantes**

### AVERTISSEMENT

- Si vous ne respectez pas les instructions d'installation fournies avec votre centre d'apprentissage interactif SMART Table™, vous risquez de vous blesser ou d'endommager le produit.
- Veillez à ce que les câbles au sol de votre produit SMART soient correctement regroupés et marqués afin d'empêcher tout risque de chute.
- Veillez à ce qu'une prise électrique se trouve à côté de votre produit SMART et qu'elle reste d'accès facile durant l'utilisation.
- Verrouillez les roulettes avant d'autoriser des enfants à utiliser votre table.
- Ne grimpez pas (ou n'autorisez pas des enfants à grimper) sur votre table. Le fait de grimper sur votre table peut entraîner des blessures ou endommager le produit.
- Afin de réduire les risques d'incendie et de choc électrique, mettez votre produit SMART à l'abri de la pluie et de l'humidité.
- Faites attention lorsque vous effectuez la maintenance des parties internes de votre table, même après avoir débranché l'alimentation. L'alimentation sans interruption (ASI) continue à fournir un voltage dangereux à l'ordinateur et au projecteur après que la source d'alimentation CA a été débranchée.
- Ne regardez pas directement (et ne laissez pas les enfants regarder directement) dans le faisceau lumineux du projecteur.
- N'essayez pas d'effectuer sur le projecteur des tâches d'entretien autres que le remplacement de sa lampe. Seul un fournisseur de service agréé doit s'occuper de la maintenance. En dehors du module de la lampe, l'unité ne contient aucune pièce concernant l'utilisateur.
- Ne retirez aucune vis autre que celles indiquées dans les instructions de remplacement de la lampe.
- Attendez au moins une heure après la mise hors tension avant de toucher ou de remplacer la lampe du projecteur (qui sera très chaude). Le fait de toucher la lampe peut provoquer des brûlures graves.
- Évitez de perforer, d'écraser, de chauffer ou de démonter la pile de la télécommande, de l'exposer au feu ou à un liquide, de court-circuiter ses bornes ou d'abîmer la pile d'une quelconque façon, car cela risquerait de faire exploser la pile et de provoquer un incendie ou de vous blesser.

- Si la pile de la télécommande coule, évitez tout contact du liquide de la pile avec vos yeux. Dans le cas contraire, rincez immédiatement à grande eau l'œil atteint et consultez un médecin.
- N'installez pas la pile de la télécommande à l'envers et n'inversez pas sa polarité.
  N'installez pas des types de piles autres que celui indiqué dans la documentation. Ces actions peuvent endommager la télécommande et provoquer un incendie ou vous blesser.

### ATTENTION

- Ne débranchez le câble d'alimentation qu'après avoir mis la table hors tension comme indiqué dans ce guide et après que les indicateurs lumineux et les ventilateurs se soient arrêtés. Si jamais vous débranchez le câble d'alimentation trop tôt, vous risquez de réduire la durée de vie de la lampe du projecteur.
- Ne posez pas de câble, de boîte ou autres objets sur la surface de votre table. Vous risqueriez de rayer la surface.
- Si votre produit SMART est humide, séchez-le complètement avant de l'allumer.
- SMART Technologies vous recommande de n'utiliser la télécommande que pour effectuer les opérations décrites dans ce guide. Si vous utilisez la télécommande pour d'autres opérations, vous risquez de modifier les paramètres du projecteur, qui ont été spécifiquement configurés pour la table.

#### 🕝 IMPORTANT

- N'utilisez pas le projecteur de votre table dans des environnements au-delà de 3000 m (10 000') au-dessus du niveau de la mer.
- Votre SMART Table est sensible aux rayonnements infrarouges et peut interpréter des lueurs vives comme des commandes tactiles. Il peut s'avérer nécessaire d'éteindre ou de retirer les lumières encastrée ou autres éclairages incandescents de la pièce et éloigner votre table des fenêtres lumineuses, ou de fermer les volets ou les rideaux avant d'utiliser votre SMART Table.
- La surface de votre table ne réagira pas au toucher tant que l'ordinateur n'aura pas fini de démarrer. Attendez 30 à 60 secondes après avoir allumé votre table pour toucher la surface.
- Avant de nettoyer votre table, éteignez-la de manière à ne pas lancer d'application par inadvertance lorsque vous essuyez la surface.
- Ne posez pas de clavier, de souris ou d'autres objets sur la surface tactile. La caméra pourrait interpréter ces objets comme des contacts s'ils sont posés sur la surface tactile.

 Ce produit contient des piles bouton au lithium dans l'ordinateur et la télécommande (matériau perchloraté—des précautions de manipulation peuvent être nécessaires).

# Sommaire

Informations importantes				
Chapitre 1 : Pour commencer	1			
Présentation	1			
À propos de votre SMART Table	2			
Fonctionnement de votre SMART Table	2			
Naviguer dans les activités SMART Table	3			
Paramétrage initial à l'aide du mode Enseignant	5			
À propos des applications	10			
Sélectionner une application ou un ensemble d'activités	16			
Chapitre 2 : Travailler avec la boîte à outils SMART Table	17			
Introduction	18			
Configuration système de la boîte à outils SMART Table	19			
Installer le logiciel de la boîte à outils SMART Table	20			
Mettre à jour le logiciel de la boîte à outils SMART Table	22			
Utiliser la boîte à outils SMART Table	22			
Créer des activités	24			
Personnaliser les applications	28			
Chapitre 3 : Télécharger, enregistrer et copier des activités et des applications	65			
Mettre à jour le logiciel SMART Table	65			
Télécharger des ensembles d'activités avec la boîte à outils SMART Table	66			
Synchroniser des ensembles d'activités	67			
Télécharger des applications à partir du site Web SMART Exchange	69			
Synchroniser des applications	69			
Chapitre 4 : Logiciel SMART Sync et votre table	71			
À propos du logiciel de gestion de la salle de classe SMART Sync	71			
Utiliser le logiciel SMART Sync avec votre table	72			
Avant d'utiliser le logiciel SMART Sync avec votre table	72			

### Chapitre 1

## Pour commencer

Présentation	1
À propos de votre SMART Table	. 2
Fonctionnement de votre SMART Table	2
La clé USB de la SMART Table	3
Naviguer dans les activités SMART Table	. 3
Mode Élève	4
Mode Enseignant	4
Changer de mode sans insérer de clé USB	. 5
Paramétrage initial à l'aide du mode Enseignant	. 5
Orienter l'image	5
Sélectionner la langue	. 8
Spécifier le nombre d'élèves	. 8
Régler le volume des enceintes	9
À propos des applications	10
Ouvrir et fermer des applications	10
Peinture	11
Multimédia	11
Capturer des images à partir de votre SMART Document Camera	.12
Choix multiples	12
Localisation	13
Addition	13
Addition Plus	.13
Placement	14
Puzzle	14
Restriction	14
SMART Notebook	.14
Sélectionner une application ou un ensemble d'activités	16

### Présentation

Ce guide est destiné aux enseignants et aux développeurs d'applications. Il vous présente le logiciel SMART Table et vous explique comment l'utiliser et le personnaliser après le paramétrage initial.

### **i** REMARQUE

Pour plus d'informations sur le paramétrage de votre centre d'apprentissage interactif SMART Table ou de ses accessoires, consultez les *instructions d'installation sans texte SMART Table 230i* (smarttech.com/kb/141081) incluses avec votre table.

### À propos de votre SMART Table

Votre centre d'apprentissage interactif SMART Table dispose d'une surface tactile. En touchant la surface, les élèves peuvent créer, sélectionner, déplacer et redimensionner des objets numériques. Plusieurs élèves peuvent toucher la surface en même temps. Cela encourage la collaboration et la coopération car les élèves apprennent et jouent ensemble.



Grâce à une connexion au réseau Wi-Fi® et à un ordinateur équipé du logiciel de gestion de la salle de classe SMART

Sync<sup>™</sup>, les enseignants peuvent observer à distance les activités des élèves sur la table, prendre le contrôle de la table et capturer et imprimer l'image de la table.

Le logiciel SMART Table inclut des applications interactives, des activités pédagogiques et des jeux éducatifs. Vous pouvez télécharger tous les ensembles d'activités SMART Table ou les applications disponibles sur le site Web SMART Exchange<sup>™</sup> (<u>exchange.smarttech.com</u>) et personnaliser les activités à l'aide de la boîte à outils SMART Table. Installez et exécutez la boîte à outils sur votre ordinateur, puis transférez vos ensembles d'activités à l'aide d'une clé USB ou du logiciel SMART Sync.

Vous pouvez utiliser votre table avec d'autres produits SMART, notamment la SMART Document Camera<sup>™</sup> et le logiciel d'apprentissage collaboratif SMART Notebook<sup>™</sup>, dans le cadre d'une solution pédagogique complète. Par exemple, vous pouvez présenter un nouveau concept aux élèves sur un tableau interactif SMART Board<sup>™</sup>, puis demander aux élèves d'étudier l'idée en détail à l'aide du centre d'apprentissage interactif SMART Table.

### Fonctionnement de votre SMART Table

L'ordinateur exécute le logiciel SMART Table, le projecteur projette l'écran de l'ordinateur sur la surface, les enceintes lisent le son de l'ordinateur et la caméra détecte le contact des élèves sur la surface. Combinés, ces composants permettent aux élèves d'interagir avec le logiciel SMART Table.

### **I** REMARQUE

Voir *Mettre à jour le logiciel SMART Table* à la page 65 pour plus d'informations sur la manière de vérifier la version du logiciel actuellement installée sur l'ordinateur de votre table et la manière de télécharger et d'installer la version la plus récente du logiciel SMART Table disponible sur le site Web de l'assistance SMART.

### La clé USB de la SMART Table

Cette clé USB contient le logiciel de la boîte à outils SMART Table ainsi que des liens Internet vers des guides d'utilisation, que vous pouvez afficher avec Adobe® Reader®. Utilisez la clé USB pour effectuer les opérations suivantes :



• Installer la boîte à outils SMART Table sur un ordinateur Windows® ou Mac

### **i** REMARQUE

Voir *Installer le logiciel de la boîte à outils SMART Table à la page 20 pour plus* d'informations sur le téléchargement et l'installation de la version la plus récente du logiciel de la boîte à outils SMART Table.

- Installer de nouveaux ensembles d'activités et de nouvelles applications sur votre table
- Mettre à jour les logiciels SMART Table

### **i** REMARQUES

 Si vous perdez votre clé USB SMART Table, vous pouvez soit en commander une nouvelle auprès de votre revendeur, soit utiliser une autre clé USB pour transférer des fichiers vers votre table.

### Naviguer dans les activités SMART Table

Les activités SMART Table sont le principal logiciel de votre centre d'apprentissage interactif SMART Table. Il démarre automatiquement lorsque vous allumez votre table.Le menu des activités SMART Table comporte deux modes : Élève et Enseignant.

### Mode Élève

Le mode Élève est le mode par défaut. Il permet aux élèves de lancer des applications spécifiquement conçues pour les enfants du primaire.



### Mode Enseignant

Le mode Enseignant apparaît lorsque vous branchez une clé USB à l'un des ports USB situés à l'extérieur de votre table. Ce mode vous permet de définir le nombre d'élèves, d'orienter la surface, de synchroniser et de choisir les ensembles d'activités et les applications, et d'effectuer d'autres tâches de configuration comme expliqué dans ce guide.



### Changer de mode sans insérer de clé USB

Vous pouvez aussi passer du mode Élève au mode Enseignant sans insérer de clé USB.

### Pour basculer du mode Élève au mode Enseignant sans clé USB

1. Appuyez fermement avec cinq doigts au centre de la table.



Après environ 10 secondes, l'icône *Roue dentée* apparaît dans l'un des coins de la table.

2. Tout en continuant à appuyer avec les doigts au centre de la table, appuyez sur l'icône **Roue dentée** avec l'autre main.

Le menu passe alors au mode Enseignant.

3. Appuyez sur l'icône *Roue dentée* pour retourner au mode Élève.

### Paramétrage initial à l'aide du mode Enseignant

En mode Enseignant, vous pouvez orienter votre table, sélectionner la langue du texte des menus qui s'affichent en mode Enseignant et Élève, spécifier le nombre d'élèves et régler le volume des enceintes avant que les élèves utilisent la table.

### **Orienter l'image**

Chaque fois que vous ou un élève touchez la surface de la table, un petit × ou • doit apparaître directement au-dessus du point de contact. Si le × ou le • n'est pas aligné sur votre point de contact, il se peut que vous deviez orienter l'image.

### **I** REMARQUE

Votre SMART Table est sensible aux rayonnements infrarouges et peut interpréter des lueurs vives comme des commandes tactiles. Il peut s'avérer nécessaire d'éteindre ou de retirer les lumières encastrée ou autres éclairages incandescents de la pièce et éloigner votre table des fenêtres lumineuses, ou de fermer les volets ou les rideaux avant d'utiliser votre SMART Table.

### Pour orienter l'image

1. Allumez le centre d'apprentissage interactif SMART Table.

Le menu Activités SMART Table apparaît.

2. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans *Changer de mode sans insérer de clé USB* à la page précédente.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

3. Appuyez sur Orienter.

L'écran d'orientation apparaît.



4. Appuyez avec un doigt au centre de la première cible, jusqu'à ce que la croix rouge passe à la cible suivante, puis répétez cette opération pour chaque cible.



L'affichage passe en mode d'orientation des bords et huit flèches apparaissent sur le pourtour de l'écran.

5. Avec le doigt, faites glisser la flèche mise en évidence jusqu'au bord de l'écran.



La flèche se transforme en symbole + et la flèche suivant est mise en évidence.

6. Répétez l'étape 5 pour toutes les flèches.

Une fois que vous avez fini la procédure d'orientation, le menu Activités SMART Table apparaît.

7. Débranchez votre clé USB.

OU

Appuyez sur l'icône Roue dentée



Le menu passe du mode Enseignant au mode Élève.

### Sélectionner la langue

Vous sélectionnez la langue dans laquelle s'affichent les menus du mode Enseignant et Élève lorsque vous installez le logiciel SMART Table. Vous pouvez utiliser le mode Enseignant pour modifier la langue après avoir terminé l'installation du logiciel.

### Pour sélectionner la langue

1. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans Changer de mode sans insérer de clé USB à la page 5.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

2. Appuyez sur l'icône À propos de SMART Table.



La page LogicielSMART Table apparaît.

- 3. Appuyez sur l'onglet Langue.
- 4. Sélectionnez une langue dans la liste, puis appuyez sur OK.

### Spécifier le nombre d'élèves

Votre table peut répondre aux entrées de huit élèves à la fois au maximum. Avant que les élèves utilisent votre table, indiquez le nombre d'élèves qui vont l'utiliser. Cela modifiera de nombreuses options du logiciel des activités SMART Table. Par exemple, si vous indiquez trois élèves, une question de Choix Multiples nécessitera trois réponses.

### Pour spécifier le nombre d'élèves

1. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans Changer de mode sans insérer de clé USB à la page 5.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

2. Dans la commande **Total des participants**, appuyez sur + pour augmenter ou sur - pour réduire le nombre d'élèves.



CHAPITRE 1 Pour commencer

3. Débranchez votre clé USB.

OU

Appuyez sur l'icône Roue dentée

Le menu passe du mode Enseignant au mode Élève.

### Régler le volume des enceintes

Vous pouvez régler le volume des enceintes de la table afin d'ajuster le niveau sonore en fonction de différents environnements.

#### Pour régler le volume des enceintes

1. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans Changer de mode sans insérer de clé USB à la page 5.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

 Faites pivoter l'icône Contrôle du volume dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le volume ou dans le sens inverse pour réduire le volume.



### **I** REMARQUE

Appuyez sur le petit symbole en forme d'enceinte au bord de l'icône pour activer ou désactiver le son.

3. Débranchez la clé USB.

OU

Appuyez sur l'icône Roue dentée

Le menu passe du mode Enseignant au mode Élève.

### À propos des applications

Le logiciel SMART Table inclut les applications suivantes :

- Peinture
- Multimédia
- Choix multiples
- Localisation
- Restriction

- Addition
- Addition Plus
- Placement
- Puzzle
- SMART Notebook

### i REMARQUES

- Téléchargez l'application Restriction si elle n'est pas comprise dans votre logiciel. Voir *Télécharger des applications à partir du site Web SMART Exchange à* la page 69.
- Au fur et à mesure que SMART et des développeurs tiers publient périodiquement de nouvelles applications pour la table, SMART fournira des instructions afin de personnaliser leur contenu.

Vous pouvez personnalisez ces applications et ajouter d'autres applications à votre ensemble d'activités à l'aide de la boîte à outils SMART Table.

### Ouvrir et fermer des applications

### Pour lancer une application

En mode Élève, appuyez sur l'icône d'une application.

L'application apparaît.

### Pour fermer une application et retourner au menu

1. Appuyez sur X.

Le bouton 💽 se déplace vers un autre coin.

2. Répétez l'étape précédente pour chaque bouton X qui apparaît.

### **i** REMARQUE

Le nombre de boutons aqui apparaissent dépend du nombre d'élèves que vous indiquez.

### Peinture

Dans cette application de peinture virtuelle au doigt, les élèves sélectionnent des couleurs et des effets dans la palette.

Les élèves peuvent utiliser jusqu'à quatre palettes simultanément. Chaque palette se trouve dans un coin différent de la surface. Pour ouvrir une palette, appuyez dessus. Les commandes de la palette permettent aux élèves de sélectionner des couleurs et des effets de ligne, d'effacer l'écran et de fermer Peinture.



### 🔽 CONSEILS

- Chaque élève doit appuyer sur Effacer la surface 💥 afin d'effacer toute la surface et d'afficher l'image d'arrière-plan suivante.
- Chaque élève doit appuyer sur Fermer Peinture 🔀 pour fermer Peinture.
- Lorsqu'un élève sélectionne une couleur ou une autre option de la palette, cette sélection s'applique à tous les élèves.
- Pour effacer, les élèves peuvent appuyer sur la surface de la table avec un doigt, puis le faire glisser sur les zones qu'ils veulent effacer.

### Multimédia

Dans cette application, les élèves interagissent avec des ensembles d'images et de vidéos. Les élèves discutent et apprennent en faisant glisser et en redimensionnant les photos et les vidéos. Les élèves peuvent redimensionner l'image ou la vidéo en positionnant leurs doigts sur des coins opposés et en les faisant glisser vers l'extérieur ou l'intérieur pour augmenter ou réduire la taille. Les enseignants peuvent utiliser la boîte à outils SMART Table pour ajouter leurs



propres images et vidéos à l'application Multimédia, ou y importer des images de la Galerie.

### Capturer des images à partir de votre SMART Document Camera

Les élèves peuvent utiliser une SMART Document Camera afin de capturer des images directement dans cette application, où ils pourront les faire pivoter et les mettre à l'échelle comme n'importe quelle autre image.Consultez le *guide d'utilisation matériel SMART Table 230i* (smarttech.com/kb/141190) pour plus d'informations sur la connexion d'une SMART Document Camera à votre table.

### Pour capturer des images à partir de votre SMART Document Camera

1. Appuyez sur l'icône de la caméra de documents

Une image avec une ligne d'options de contrôle de chaque côté apparaît sur la surface de la table.



- 2. Réglez le grossissement de l'image à l'aide des commandes de zoom.
- 3. Appuyez sur la coche.

L'image de la caméra apparaît sur la surface de la table.

4. Appuyez sur le X pour fermer l'image.

### **Choix multiples**

Dans Choix multiples, les élèves travaillent en tant qu'équipe afin de répondre à des questions en faisant glisser les réponses au centre de la surface de la table. Vous pouvez créer vos propres questions pour compléter le programme scolaire de votre classe.

Chaque question s'affiche au centre de la surface de la table et les réponses possibles sont disposées en cercle autour d'elle. Les élèves peuvent faire pivoter l'image de la question



de manière à pouvoir tous la lire, puis ils choisissent une réponse en la faisant glisser jusqu'à la question.

En fonction des paramètres que vous choisissez, l'application nécessite des conditions différentes pour valider les questions. Vous pouvez choisir si les élèves doivent bien répondre

aux questions pour passer à la question suivante. Choisissez ensuite l'une des deux options suivantes :

- Tous les élèves doivent être d'accord sur une réponse pour passer à la question suivante OU
- Une majorité d'élèves doivent être d'accord sur une réponse pour passer à la question suivante.

### Localisation

Dans cette application, les élèves font correspondre des étiquettes et des images en déplaçant les étiquettes jusqu'aux emplacements corrects identifiés par des points jaunes sur le diagramme. Lorsqu'un élève place une étiquette au bon emplacement, l'étiquette change de couleur.



Lorsque les élèves identifient correctement toutes les parties d'un diagramme, Localisation affiche l'activité suivante.

### Addition

Dans Addition, les élèves travaillent ensemble pour résoudre un problème de mathématiques aléatoire (par exemple, 25 + 3) en déplaçant des objets visuels, comme des blocs ou des pièces de monnaie, jusqu'au centre de la surface ou en appuyant quelques secondes sur la surface avec les doigts. Les élèves peuvent déplacer un bloc ou une pièce de monnaie en les faisant glisser sur la surface, ou ils peuvent les faire pivoter en posant deux doigts sur des bords opposés et en faisant pivoter leurs doigts.



Lorsque les élèves résolvent correctement un problème, Addition présente le problème de mathématiques suivant.

### **Addition Plus**

Dans Addition Plus, les élèves répondent à des séries de questions de mathématiques données à l'aide d'objets visuels, comme des blocs ou des pièces de monnaie. Les élèves peuvent déplacer un bloc ou une pièce de monnaie en les faisant glisser sur la surface.

Lorsque les élèves résolvent correctement un problème de mathématiques, Addition Plus affiche le problème de mathématiques suivant.



### Placement

Dans Placement, les élèves trient des étiquettes et des images en les déplaçant jusqu'au bon emplacement. Les élèves doivent identifier le bon emplacement, puis y faire glisser l'étiquette. Vous pouvez activer ou désactiver les commentaires visuels qui indiquent si une étiquette ou une image se trouve au bon endroit. Une fois que les élèves ont placé toutes les étiquettes et les images au bon endroit, l'application affiche l'activité suivante.



### Puzzle

Dans cette application, les élèves résolvent des tangrams en faisant glisser et pivoter les pièces du puzzle jusqu'au bon emplacement. Les pièces changent de couleur lorsque les élèves les mettent à la bonne place. Lorsque les élèves ont bien placé toutes les pièces, Puzzle affiche un autre tangram.



### Restriction

Dans ce jeu, les élèves travaillent ensemble pour élaborer et poser des questions sur une carte secrète afin de l'identifier. L'objectif consiste à éliminer toutes les cartes, sauf la carte secrète afin de découvrir son identité.

### **SMART Notebook**

Dans cette application, les élèves affichent et interagissent avec des fichiers SMART Notebook qui apparaissent comme des leçons sur la surface de la table. Les élèves choisissent parmi huit leçons SMART Notebook au maximum que vous sélectionnez lorsque vous créez un ensemble d'activités. Des centaines de leçons SMART Notebook prêtes à l'emploi sont disponibles par le biais de la communauté en ligne SMART Exchange, que vous pouvez inclure dans vos ensembles d'activités.



Vous pouvez facilement ajouter une leçon SMART Notebook à un ensemble d'activités en naviguant jusqu'à une leçon et en la sélectionnant. La boîte à outils SMART Table utilise



automatiquement la première page et le nom de fichier de la leçon SMART Notebook afin de créer son icône dans le menu des activités SMART Table.

Les élèves ouvrent une leçon SMART Notebook à partir du menu des activités SMART Table. Ils peuvent ensuite naviguer au sein d'une leçon à l'aide des boutons fléchés qui se trouvent dans les coins opposés de la surface de la table. Les élèves peuvent aussi faire pivoter la leçon SMART Notebook de 180 degrés en appuyant sur un bouton se trouvant dans les menus de coin.

### 🔽 CONSEIL

L'application SMART Notebook de la SMART Table prend en charge de nombreux touchers, ce qui permet à plusieurs élèves d'interagir simultanément avec le contenu.

Les élèves peuvent développer les menus de coin pour accéder à un ensemble d'outils. Il suffit d'appuyer sur un menu de coin pour le développer. Les outils du menu permettent aux élèves d'utiliser un pointeur, un crayon avec un sélecteur de couleur, un effaceur et une SMART Document Camera s'il y en a une de connectée.

### 🔽 CONSEIL

Les élèves peuvent capturer et importer en temps réel des images dans des fichiers SMART Notebook ) l'aide d'une SMART Document Camera (voir *Capturer des images à partir de votre SMART Document Camera* à la page 12).



### i REMARQUES

- Chaque élève doit appuyer sur 🔀 pour fermer la leçon SMART Notebook.
- Lorsqu'un élève sélectionne une couleur ou une autre option dans un menu, cette sélection s'applique aux deux menus.

# Sélectionner une application ou un ensemble d'activités

Lorsque vous branchez une clé USB à votre table, elle bascule en mode Enseignant. Dans ce mode, vous pouvez choisir les applications ou les ensembles d'activités que vous voulez copier sur votre table à partir de la clé USB. Vous pouvez aussi voir les applications et les ensembles d'activités stockés sur votre table et supprimer les ensembles d'activités dont vous n'avez plus besoin. Après en avoir choisi une, débranchez la clé USB pour retourner au mode Élève et exécuter l'activité.

### Chapitre 2

# Travailler avec la boîte à outils SMART Table

Introduction	18
Configuration système de la boîte à outils SMART Table	19
Ordinateurs Windows	19
Matériel minimum	19
Systèmes d'exploitation pris en charge	19
Autres exigences	19
Ordinateurs Mac	19
Matériel minimum	19
Systèmes d'exploitation pris en charge	20
Autres exigences	20
Installer le logiciel de la boîte à outils SMART Table	20
Télécharger le programme d'installation de la boîte à outils SMART Table sur une clé US	B 20
Installer la boîte à outils SMART Table	21
Mettre à jour le logiciel de la boîte à outils SMART Table	22
Installer les mises à jour logicielles	22
Utiliser la boîte à outils SMART Table	22
Lancer la boîte à outils	22
Créer et ouvrir des fichiers .tableContent	23
Enregistrer des ensembles d'activités	23
Créer des activités	24
Conseils pour personnaliser les activités	25
Personnaliser le menu Élève	26
Ajouter des applications à un ensemble d'activités	27
Personnaliser les applications	28
Afficher un aperçu des applications	28
Personnaliser Peinture	29
Ajouter une image d'arrière-plan	29
Spécifier des instructions	30
Personnaliser Multimédia	31
Ajouter des images et des vidéos	31
Spécifier des instructions	33
Personnaliser Choix multiples	35
Créer un ensemble de questions et de réponses	35
Modifier la liste des questions	37

Travailler avec la boîte à outils SMART Table

Spécifier des instructions	
Personnaliser Localisation	
Créer et paramétrer des activités	
Modifier la liste des activités	
Spécifier des instructions	43
Personnaliser Addition	45
Paramétrer les options de comptage et l'image d'arrière-plan	45
Spécifier des instructions	47
Personnaliser Addition Plus	
Créer des questions et une image d'arrière-plan	49
Modifier la liste des questions	
Spécifier des instructions	53
Personnaliser Placement	54
Créer et paramétrer des activités	
Modifier la liste des activités	
Spécifier des instructions	57
Personnaliser Restriction	59
Créer et paramétrer une activité	59
Modifier la liste des activités	61
Personnaliser SMART Notebook	63
Spécifier des instructions	63

### Introduction

La boîte à outils SMART Table vous permet de créer des ensembles d'activités SMART Table, et d'importer des ensembles d'activités SMART Table ainsi que des applications à partir du site Web SMART Exchange. Voir *Télécharger des applications à partir du site Web SMART Exchange* à la page 69. Utilisez ces fichiers pour créer vos propres activités SMART Table pour votre classe.

### **I** REMARQUE

Les ensembles d'activités SMART Table ont l'extension .tableContent, tandis que les applications SMART Table ont l'extension .tableApplication.

### 🕝 IMPORTANT

Avant de télécharger la boîte à outils SMART Table, assurez-vous que votre ordinateur dispose de la configuration minimum indiquée dans *Configuration système de la boîte à outils SMART Table* à la page suivante.

### Configuration système de la boîte à outils SMART Table

### **Ordinateurs Windows**

### Matériel minimum

- Processeur Intel® Pentium® III 1 GHz ou plus rapide
- 512 Mo de RAM
- Port USB 2.0
- Carte vidéo et écran prenant en charge la résolution XGA (1024 × 768)

### Systèmes d'exploitation pris en charge

- Windows® 7 édition Familiale Premium, Professionnel et édition Intégrale, y compris les éditions 64 bits
- Windows Vista® édition Familiale Premium, Professionnel et édition Intégrale, y compris les éditions 64 bits
- Windows Vista SP1, SP2
- Windows XP SP3

### **i** REMARQUE

Le logiciel SMART Sync Enseignant ne prend pas en charge Windows XP SP2. Vous devez installer Windows XP SP3 pour utiliser le logiciel SMART Sync Enseignant.

### Autres exigences

- Privilèges d'administration
- Accès Internet
- Utilitaire antivirus à jour

### **Ordinateurs Mac**

### Matériel minimum

- Processeur Intel Core Duo 1,83 GHz ou plus rapide
- 512 Mo de RAM
- Port USB 2.0
- Carte vidéo et écran prenant en charge la résolution XGA (1024 × 768)

### Systèmes d'exploitation pris en charge

• Mac OS X 10.5.8 et 10.6.7

**I** REMARQUE

Mac OS X Lion 10.7 n'est actuellement pas pris en charge.

### Autres exigences

- Privilèges d'administration
- Accès Internet
- Utilitaire antivirus à jour

### Installer le logiciel de la boîte à outils SMART Table

### Télécharger le programme d'installation de la boîte à outils SMART Table sur une clé USB

La clé USB SMART Table fournie avec votre table inclut le programme d'installation de la boîte à outils SMART Table. Si vous ne trouvez pas le bracelet ou que vous avez besoin de copies supplémentaires de la boîte à outils, téléchargez le programme d'installation de la boîte à outils à partir de smarttech.com/downloads.

### **i** REMARQUE

Vous devez disposer d'une connexion Internet pour accéder à la boîte à outils SMART Table et la télécharger à partir du site Web SMART, importer des images de la Galerie et télécharger des ensembles d'activités du site Web SMART Exchange.

### Pour télécharger la boîte à outils SMART Table

- 1. Allez à l'adresse smarttech.com/downloads.
- Naviguez jusqu'à SMART Table > Boîte à outils SMART Table, puis suivez les instructions à l'écran pour effectuer le téléchargement.

### Installer la boîte à outils SMART Table

Avant d'installer la boîte à outils SMART Table, assurez-vous que votre ordinateur dispose de la configuration minimum indiquée aux pages précédentes.

### CONSEIL

Vous pouvez installer la boîte à outils SMART Table sur autant d'ordinateurs que vous le souhaitez.

### 🕝 IMPORTANT

Le logiciel SMART Sync Enseignant n'est plus fourni dans le cadre du programme d'installation de la boîte à outils SMART Table et doit maintenant être installé séparément. Voir *Utiliser le logiciel SMART Sync avec votre table* à la page 72 pour plus d'informations sur le téléchargement, l'installation et l'utilisation du logiciel SMART Sync avec votre table.

### Pour installer la boîte à outils sur un ordinateur Windows

- 1. Branchez votre clé USB à l'ordinateur.
- 2. Cherchez et double-cliquez sur le fichier SMART Table Toolkit.exe sur la clé USB.

### **i** REMARQUE

Rendez-vous sur <u>smarttech.com/downloads</u> pour télécharger la version actuelle de **SMART Table Toolkit.exe**.

L'*assistant InstallShield* apparaît, puis l'assistant d'installation de la boîte à outils SMART Table apparaît.

3. Suivez les instructions à l'écran pour installer la boîte à outils.

### Pour installer la boîte à outils sur un ordinateur Mac

- 1. Branchez votre clé USB à l'ordinateur.
- 2. Cherchez et double-cliquez sur le fichier SMART Table Toolkit.dmg sur la clé USB.

### **i** REMARQUE

Rendez-vous sur <u>smarttech.com/downloads</u> pour télécharger la version actuelle de **SMART Table Toolkit.dmg**.

L'assistant d'installation de la boîte à outils SMART Table apparaît.

3. Suivez les instructions à l'écran pour installer la boîte à outils.

### Mettre à jour le logiciel de la boîte à outils SMART Table

### Installer les mises à jour logicielles

La boîte à outils SMART Table inclut la mise à jour de produit SMART (SPU). La SPU vérifie automatiquement les mises à jour de tous les logiciels SMART installés sur votre ordinateur d'enseignant, y compris la boîte à outils SMART Table.

### 🕝 IMPORTANT

Vous devez disposer d'une connexion Internet pour utiliser la SPU et vérifier les mises à jour.

### Pour vérifier les mises à jour de la boîte à outils SMART Table

1. Ouvrez la boîte à outils SMART Table (voir page 17).

La fenêtre Boîte à outils SMART Table apparaît.

2. Cliquez sur À propos de dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

La boîte de dialogue À propos de apparaît.

3. Cliquez sur l'onglet Assistance technique, puis cliquez sur Rechercher les mises à jour du logiciel.

La fenêtre *Mise à jour de produit SMART* apparaît et répertorie tous les logiciels SMART installés sur votre ordinateur.

### 🚰 IMPORTANT

La SPU affiche toujours un message vous indiquant les mises à jour disponibles pour votre logiciel SMART Table.Cependant, vous devez manuellement mettre à jour le logiciel sur votre table (voir *Mettre à jour le logiciel SMART Table* à la page 65).

4. Si des mises à jour sont disponibles pour un ou plusieurs logiciels, sélectionnez **Mettre à jour** pour tous les produits concernés, puis suivez les instructions à l'écran.

### Utiliser la boîte à outils SMART Table

### Lancer la boîte à outils

Après avoir installé la boîte à outils SMART Table, utilisez la procédure suivante pour la lancer. Vous pouvez ensuite créer un fichier .tableContent ou en ouvrir un.

### 🕝 IMPORTANT

- Vous ne pouvez exécuter qu'une seule instance de la boîte à outils SMART Table à la fois, et ouvrir un seul fichier dans la boîte à outils.
- Vous devez disposer d'une connexion Internet pour accéder aux images de la Galerie ou aux ensembles d'activités en ligne et les télécharger à partir du site Web SMART Exchange.

Pour ouvrir la boîte à outils sur un ordinateur Windows

Double-cliquez sur l'icône Boîte à outils SMART Table sur votre bureau.

OU

Sélectionnez Démarrer > Tous les programmes > SMART Technologies > SMART Table > Boîte à outils SMART.

La fenêtre Boîte à outils SMART Table apparaît.

Pour ouvrir la boîte à outils sur un ordinateur Mac

Cliquez sur l'icône Boîte à outils SMART Table dans le Dock.

OU

Sélectionnez Applications > SMART Technologies > Boîte à outils Table

La fenêtre Boîte à outils SMART Table apparaît.

### Créer et ouvrir des fichiers .tableContent

Pour créer ou ouvrir un fichier .tableContent

Cliquez sur Nouveau pour créer un fichier .tableContent.

OU

Cliquez sur Ouvrir, cherchez et sélectionnez le fichier .tableContent, puis cliquez sur Ouvrir.

### Enregistrer des ensembles d'activités

Lorsque vous ajoutez une application à un ensemble d'activités, l'onglet de l'application apparaît en haut de la fenêtre.

- Si l'étiquette de l'onglet est précédée par un astérisque (\*), cela signifie que l'onglet contient des modifications non enregistrées.
- Si l'onglet est présent, cela signifie que l'application est incluse dans le fichier .tableContent.

#### Pour enregistrer un fichier pour la première fois

1. Cliquez sur Enregistrer sous.

La boîte de dialogue Enregistrer apparaît.

- 2. Naviguez jusqu'à un emplacement approprié sur l'ordinateur.
- 3. Saisissez un nom pour le fichier .tableContent dans la zone **Nom du fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.

#### Pour enregistrer un fichier les fois suivantes

Cliquez sur Enregistrer tout.

Pour transférer votre ensemble d'activités enregistré vers la SMART Table

Pour transférer votre ensemble d'activités enregistré vers votre table, voir *Synchroniser des ensembles d'activités* à la page 67.

Pour supprimer l'onglet d'une application d'un fichier

### **I** REMARQUE

La procédure suivante utiliser la suppression de l'onglet Addition en guise d'exemple pour montrer comment supprimer l'onglet d'une application. Utilisez la même procédure pour toutes les applications.

1. Décochez la case de l'application Addition sur le côté gauche de l'écran Accueil.

Une boîte de dialogue apparaît avec le message "Tout votre travail dans Addition sera définitivement supprimé".

2. Cliquez sur Oui.

L'onglet Addition disparaît.

### Créer des activités

Cette section donne des conseils et des informations sur la personnalisation du menu élève et l'ajout d'applications à un ensemble d'activités.

### Conseils pour personnaliser les activités

• Le logiciel SMART Table prend uniquement en charge les fichiers GIF non animés.

### **I** REMARQUE

Vous pouvez importer des GIF animés dans un ensemble d'activités, mais les images seront fixes sur la surface de la table.

- Les fichiers PNG fonctionnent bien si vous importez des images colorées, mais SMART vous recommande d'utiliser des fichiers JPG pour importer des photos réalistes.
- Vous pouvez importer des questions et des réponses sous forme d'images ou de textes.
- Utilisez la fonctionnalité tactile et sonore de la boîte à outils SMART Table pour ajouter du son aux instructions, questions, et aux étiquettes texte et image. Vos élèves pourront alors toucher des objets sur la table et entre le texte lu ou épelé.

### CONSEIL

Si vous incluez plusieurs traits de soulignement (\_\_) précédés par un espace dans une question ou une énoncée, ils seront entendus comme le mot "vide". Par exemple, le texte : "Une pomme est \_\_\_\_\_?" sera entendu comme "Une pomme est vide ?".

### **I** REMARQUE

Pour l'heure, vous ne pouvez convertir que du texte anglais en son.

- Vous pouvez ajouter du son à n'importe quelle application SMART Table en l'enregistrant directement dans la boîte à outils SMART Table ou en important des fichiers audio. Gardez à l'esprit les éléments suivants lorsque vous enregistrez du son :
  - Si votre ordinateur est équipé d'un microphone intégré, un microphone externe ne sera sans doute pas nécessaire.
  - Consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur pour savoir comment optimiser vos paramètres de microphone et de voix.
  - Assurez-vous que le compteur du volume d'enregistrement fonctionne lorsque vous parlez.
  - Ne mettez pas votre bouche trop près du microphone.
  - Restez toujours face au microphone.
  - Parlez clairement, en conservant un volume de parole moyen.

CONSEIL

Si nécessaire, vous pouvez régler le volume sur la table.

### Personnaliser le menu Élève

Lorsque vous allumez votre table, le menu *Activités SMART Table* pour l'ensemble d'activités ouvert apparaît. Les élèves peuvent sélectionner une application dans ce menu.

À l'aide de la boîte à outils SMART Table, vous pouvez personnaliser l'image d'arrière-plan du menu et ajouter des instructions textuelles et audio pour vos élèves.

### Pour personnaliser l'arrière-plan

- 1. Cliquez sur Accueil.
- 2. Ajoutez une image d'arrière-plan à l'aide de l'une des méthodes suivantes :
  - Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

### **I** REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

- Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.
- Cliquez sur Coller l'image 🚔 pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie Topor importer un élément de la Galerie.

### CONSEIL

Cliquez sur **Utiliser le paramètre par défaut** X pour supprimer le fichier image.

### Si vous voulez... Alors...

Pour ajouter des instructions destinées aux élèves

Si vous voulez	Alors
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte que vous écrivez.	Sélectionnez Lire les instructions dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case <i>Afficher les instructions</i> .
	<b>CONSEIL</b> Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .

Si vous voulez	Alors	)
Enregistrer des instructions audio directement dans la boîte à outils SMART Table.	1.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, puis cliquez sur <b>Enregistrer</b> .
	2.	Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur <b>Démarrer l'enregistrement</b> pour commencer à enregistrer vos instructions.
	3.	Cliquez sur <b>Arrêter l'enregistrement</b> pour arrêter l'enregistrement.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.
	4.	Cliquez sur <b>Joindre un enregistrement</b> pour ajouter vos instructions audio à l'application.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.

### Ajouter des applications à un ensemble d'activités

Vous pouvez choisir jusqu'à huit applications pour un ensemble d'activités (fichier .tableContent).

### Pour ajouter des applications à un ensemble d'activités

Dans la liste *Applications* sur la gauche de l'écran, sélectionnez les applications que vous voulez dans votre ensemble d'activités.

Une icône pour chaque application apparaît dans la fenêtre *Image d'arrière-plan*, et un onglet apparaît que vous pouvez sélectionner afin de personnaliser chaque application.

### **I** REMARQUE

Vous ne pouvez pas personnaliser certaines applications, mais vous pouvez tout de même les ajouter à votre ensemble d'activités.

### Pour supprimer une activité d'un ensemble d'activités

1. Décochez la case de l'activité dans la liste Applications.

Une boîte de dialogue de confirmation apparaît.

2. Cliquez sur Oui.

### Personnaliser les applications

Cette section explique comment utiliser la boîte à outils SMART Table afin de personnaliser des applications.

### Afficher un aperçu des applications

Pendant que vous personnalisez vos applications dans la boîte à outils SMART Table, vous pouvez en afficher un aperçu pour voir à quoi elles ressembleront lorsque les élèves les utiliseront sur la table.

### **I** REMARQUE

L'option permettant d'afficher un aperçu des applications SMART Notebook et Puzzle n'est actuellement pas disponible.

### Pour afficher un aperçu d'une application

1. Cliquez sur Aperçu.

Une fenêtre de navigateur Internet apparaît, montrant votre application.

2. Essayez votre application pour tester son fonctionnement et sa mise en page.

### **I** REMARQUES

- Si vous ne pouvez pas afficher un aperçu de votre application, assurez-vous qu'un pare-feu ne bloque pas votre accès au navigateur
- Les fonctionnalités tactiles et audio ne sont pas disponibles en mode Aperçu.
- 3. Fermez la fenêtre du navigateur.

Vous pouvez maintenant retourner à la boîte à outils SMART Table.
# **Personnaliser Peinture**

Vous pouvez créer des images personnalisées dans Peinture qui complètent votre programme scolaire. Par exemple, vous pouvez créer des images de lettres de l'alphabet que les élèves peuvent tracer ou des images que les élèves peuvent annoter.



Personnalisez Peinture en spécifiant les éléments suivants :

- Les images d'arrière-plan (jusqu'à 35)
- Afficher ou non un effet d'encre lorsque les élèves dessinent sur la surface
- L'épaisseur de ligne
- Les instructions pour les élèves

#### Ajouter une image d'arrière-plan

Utilisez la procédure suivante pour ajouter une image d'arrière-plan.

#### Pour ajouter une image d'arrière-plan

- 1. Cliquez sur Peinture.
- 2. Ajoutez une image d'arrière-plan à l'aide de l'une des méthodes suivantes :
  - Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

## **I** REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

- Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.
- Cliquez sur Coller l'image nu pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie 💽 pour importer un élément de la Galerie.

# CONSEIL

Pour supprimer une image d'arrière-plan, cliquez dessus, puis cliquez sur Supprimer 🗙

 Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque image d'arrière-plan que vous voulez ajouter à Peinture. Pour définir l'effet de ligne et l'épaisseur de l'encre

- 1. Cochez la case **Utiliser un effet d'encre lumineuse** pour afficher un effet d'encre lorsque les élèves dessinent sur l'écran.
- 2. Faites un choix dans le menu déroulant *Épaisseur de l'encre* pour définir l'épaisseur d'encre que vous voulez utiliser dans Peinture.

#### Spécifier des instructions

Utilisez la procédure suivante pour ajouter des instructions que verront et entendront vos élèves lorsqu'ils ouvriront Peinture.

Si vous voulez	Alors	
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.	
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte	Sélectionnez <b>Lire les instructions</b> dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case <i>Afficher les instructions</i> .	
que vous écrivez.	CONSEIL	
	Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier approximation pour naviguer jusqu'au fichier	
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .	
Enregistrer des instructions audio directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ol> <li>Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> </ol>	
	<ol> <li>Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer vos instructions.</li> </ol>	
	<ol> <li>Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> </ol>	
	CONSEIL	
	Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.	
	<ol> <li>Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter vos instructions audio à l'application.</li> </ol>	
	CONSEIL	
	Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.	

# Personnaliser Multimédia

Vous pouvez utiliser Multimédia pour fournir des images, des graphiques et des vidéos qui compléteront votre programme scolaire. Les élèves peuvent brancher la SMART Document Camera (voir *Capturer des images à partir de votre SMART Document Camera* à la page 12) à la table et l'utiliser pour importer leurs propres images. Par exemple, vous pouvez inclure des images de formes dans Multimédia et demander à vos élèves d'utiliser la SMART Document Camera pour capturer des images d'objets qui ont la même forme.

Personnalisez Multimédia en spécifiant les éléments suivants :

- Des fichiers image et vidéo
- Le son qu'entendent les élèves lorsqu'ils appuient sur une image
- L'image d'arrière-plan
- Les instructions pour les élèves

## Ajouter des images et des vidéos

Utilisez les procédures suivantes pour ajouter des images et des vidéos aux options tactiles et sonores associées, et pour ajouter une image d'arrière-plan.

Pour ajouter des images et des vidéos

- 1. Cliquez sur Multimédia.
- 2. Ajoutez un fichier image ou vidéo à l'aide de l'une des méthodes suivantes :
  - Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.
  - Cliquez sur Coller l'image 🚔 pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
  - Cliquez sur **Galerie** 💽 pour importer un élément de la Galerie.

# ATTENTION

Ne faites pas glisser d'image ni de page contenant une image entre le logiciel SMART Notebook et Multimédia.

# **I** REMARQUE

Si vous voulez importer un fichier vidéo dans votre présentation, SMART recommande d'utiliser une résolution vidéo de 640 × 480 pixels ou moins. Pour le mode Présentation, 1024 × 768 (ou 720p) suffisent. Les fichiers vidéo volumineux sont plus longs à installer.

# CONSEIL

Pour supprimer un fichier, cliquez dessus, puis cliquez sur Supprimer 🔀

 Répétez l'étape 2 pour chaque fichier image ou vidéo que vous voulez ajouter à Multimédia.

#### Pour ajouter des options tactiles et sonores à une image ou une vidéo

- 1. Sélectionnez un objet image ou vidéo.
- 2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

Si vous voulez	Alors	
Ajouter du son lu à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter du son épelé à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Épeler le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, cliquez sur <b>Importer à partir d'un fichier</b> pour naviguer jusqu'au fichier WAV ou MP3, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .	
Enregistrer du son directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ul> <li>a. Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> <li>b. Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer votre son.</li> <li>c. Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> <li>CONSEIL</li> <li>Cliquez sur Lire l'enregistrement pour avoir un aperçu de votre enregistrement.</li> <li>d. Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter votre enregistrement à l'application.</li> <li>CONSEIL</li> <li>CIQUEZ SUR SUPPRIMER X pour supprimer un</li> </ul>	

#### Pour ajuster les paramètres de l'image ou de la vidéo

Cochez la case **Activer le zoom** afin de définir l'échelle maximale et l'échelle minimale auxquelles les élèves peuvent redimensionner les fichiers image et vidéo.

# CONSEIL

Si vous ne voulez pas que les élèves modifient la taille de l'image, sélectionnez **Taille d'origine** dans les listes déroulantes *Échelle maximale* et *Échelle minimale*.

Cochez la case Afficher les images et les vidéos en mode plein écran lorsque le zoom dépasse l'échelle maximale afin d'agrandir et d'orienter automatiquement un fichier image ou

vidéo jusqu'au bas de la table lorsque les élèves le redimensionne à la valeur autorisée maximale.

# CONSEIL

Cette fonctionnalité peut s'avérer utile si vous voulez afficher des images ou des vidéos sous forme de diaporama.

#### Pour créer une image d'arrière-plan

Créez une image d'arrière-plan à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

 Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

## **I** REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

- Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.
- Cliquez sur **Coller l'image** 📬 pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie 💽 pour importer un élément de la Galerie.

# 🔽 CONSEIL

Cliquez sur Utiliser le paramètre par défaut 💢 pour effacer le fichier image.

#### Spécifier des instructions

Utilisez la procédure suivante pour ajouter des instructions que verront et entendront vos élèves lorsqu'ils ouvriront Multimédia.

Si vous voulez	Alors
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte que vous écrivez.	Sélectionnez Lire les instructions dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case <i>Afficher les instructions</i> .
	CONSEIL
	Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .

Travailler avec la boîte à outils SMART Table

Si vous voulez	Alors	
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, cliquez sur <b>Importer à partir d'un fichier</b> our naviguer jusqu'au fichier	
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .	
Enregistrer des instructions audio	<ol> <li>Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> </ol>	
directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ol> <li>Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer vos instructions.</li> </ol>	
	<ol> <li>Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> </ol>	
	CONSEIL	
	Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.	
	<ol> <li>Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter vos instructions audio à l'application.</li> </ol>	
	CONSEIL	
	Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.	

# Personnaliser Choix multiples

Vous pouvez créer des questions qui complètent votre programme scolaire à l'aide de textes, d'images ou d'une combinaison des deux. Par exemple, pour des élèves ne sachant pas encore écrire, vous pouvez utiliser une image d'arbre en guise de question puis utiliser les images d'un oiseau, d'un poisson et d'un serpent en guise de réponse. Vous pouvez aussi utiliser la fonctionnalité audio pour lire et épeler les questions et les réponses en tapant une fois que les images de la question et de la réponse.

Personnalisez Choix multiples en spécifiant les éléments suivants :

- Le texte, les images et le son des questions
- · Le son qu'entendent les élèves lorsqu'ils appuient sur l'image d'une question
- La manière dont les élèves répondent aux questions
- Le texte, les images et le son des réponses
- Les instructions pour les élèves

#### Créer un ensemble de questions et de réponses

Utilisez les procédures suivantes pour créer et personnaliser un ensemble de questions et de réponses.

#### Pour créer une question

- 1. Cliquez sur Choix multiples.
- 2. Saisissez la première question dans la case Texte de la question.

## **I** REMARQUE

Les 22 premiers caractères du texte de la question identifient la question dans la *Liste des questions*.

#### Pour ajouter une image de question

Ajoutez une image de question à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

 Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

## **I** REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.

- Cliquez sur Coller l'image 🚔 pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie 💽 pour importer un élément de la Galerie.

# CONSEIL

Cliquez sur Utiliser le paramètre par défaut 🔀 pour supprimer le fichier image.

#### Pour ajouter des options tactiles et sonores à une image

- 1. Sélectionnez une image
- 2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

Si vous voulez	Alors	
Ajouter du son lu à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter du son épelé à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Épeler le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, cliquez sur <b>Importer à partir d'un fichier</b> pour naviguer jusqu'au fichier WAV ou MP3, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .	
Enregistrer du son directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ul> <li>a. Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> <li>b. Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer votre son.</li> <li>c. Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> <li>CONSEIL</li> <li>Cliquez sur Lire l'enregistrement pour avoir un aperçu de votre enregistrement.</li> <li>d. Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter votre enregistrement à l'application.</li> </ul>	
	Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.	

#### Pour sélectionner la manière dont les élèves doivent répondre aux questions

1. Cochez la case **Réponse correcte obligatoire** afin que les élèves doivent sélectionner la bonne réponse pour passer à la question suivante.

# 🔽 CONSEIL

S'il faut donner une opinion plutôt qu'une réponse correcte, ne cochez pas la case **Réponse correcte obligatoire**.

2. Sélectionnez l'une des options suivantes :

Pour que	Sélectionner
Tous les élèves sélectionnent la même réponse avant de pouvoir passer à la question suivante	Tous doivent accepter
La majorité des élèves sélectionnent la même réponse avant de pouvoir passer à la question suivante	La majorité l'emporte
i REMARQUE	
Si vous voulez utiliser cette option, le nombre d'élèves doit être de trois ou plus (voir <i>Spécifier le nombre d'élèves</i> à la page 8).	

# CONSEIL

Lorsque la case *Réponse correcte obligatoire* est cochée, les élèves doivent donner la bonne réponse avant de pouvoir continuer. Il s'agit du paramètre par défaut.

#### Pour créer une réponse

- 1. Saisissez la réponse dans la case Texte de la réponse.
- 2. Ajoutez une image pour la réponse en sélectionnant la réponse puis en suivant la procédure permettant d'ajouter une image à une question.

# CONSEIL

Choix multiples fonctionne de manière optimale si vous utilisez des images de moins de 500 pixels de côté pour les questions.

- 3. Ajoutez des options tactiles et sonores à une image de réponse en suivant la procédure permettant d'ajouter des options tactiles et sonores à des images de question.
- 4. Cliquez sur **Ajouter un nouvel élément**, puis répétez les étapes 1 à 3 pour chaque réponse que vous voulez inclure.

# 🔽 CONSEIL

Pour supprimer une réponse, sélectionnez-la, puis cliquez sur Supprimer.

#### Modifier la liste des questions

Utilisez les procédures suviantes pour ajouter une autre question, modifier une question et modifier la liste des questions que vous avez créées.

## Pour ajouter une question

Cliquez sur + pour ajouter une question à la liste des questions.

#### Pour modifier une question

Sélectionnez la question dans la liste des questions.

## Pour modifier la liste des questions

- Cliquez sur X pour supprimer une question de la liste des questions.
- Sélectionnez une question, puis cliquez sur pour faire monter la question dans la *liste des questions*.
- Sélectionnez une question, puis cliquez sur pour faire descendre la question dans la liste des questions.

#### Spécifier des instructions

Utilisez la procédure suivante pour ajouter des instructions que verront et entendront vos élèves lorsqu'ils ouvriront Choix multiples.

Si vous voulez	Alors
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte que vous écrivez.	Sélectionnez Lire les instructions dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.
	CONSEIL
	Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .

Si vous voulez	Alors	S
Enregistrer des instructions audio directement dans la boîte à outils SMART Table.	1.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, puis cliquez sur <b>Enregistrer</b> .
	2.	Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur <b>Démarrer l'enregistrement</b> pour commencer à enregistrer vos instructions.
	3.	Cliquez sur <b>Arrêter l'enregistrement</b> pour arrêter l'enregistrement.
		CONSEIL
		Cliquez sur Lire l'enregistrement pour avoir un aperçu de votre enregistrement.
	4.	Cliquez sur <b>Joindre un enregistrement</b> pour ajouter vos instructions audio à l'application.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.

# Personnaliser Localisation

Vous pouvez créer des activités personnalisées dans Localisation pour compléter votre programme scolaire. Par exemple, si votre classe étudie les parties du langage, vous pouvez créer un arrière-plan avec un ensemble de phrases, puis demander aux élèves d'étiqueter les noms, les verbes et les adjectifs dans chaque phrase. Vous pouvez également utiliser des images en guise d'étiquettes pour les élèves ne sachant pas encore lire, ou utiliser une combinaison de texte et d'images.

Personnalisez Localisation en spécifiant les éléments suivants :

- Les images d'arrière-plan
- Les étiquettes et les images
- Le son associé à une étiquette ou une image
- · Les positions de début et de fin des étiquettes et des images
- Les instructions pour les élèves

#### Créer et paramétrer des activités

Utilisez les procédures suivantes pour créer des activités et les personnaliser en ajoutant des étiquettes, des images et du son.

#### Pour créer une activité

- 1. Cliquez sur Localisation.
- 2. Saisissez le nom de l'activité dans la case Titre de l'activité.

#### Pour créer une image d'arrière-plan

Créez une image d'arrière-plan à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

# İ REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

- Cliquez sur Importer une image 🚔 pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.
- Cliquez sur **Coller l'image** 📬 pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie 💽 pour importer un élément de la Galerie.

# CONSEIL

Cliquez sur Utiliser le paramètre par défaut 🔀 pour supprimer le fichier image.

# Pour ajouter des étiquettes texte

1. Cliquez sur Étiquette.

Une nouvelle étiquette apparaît sur l'image d'arrière-plan.

- 2. Double-cliquez sur l'étiquette, saisissez son texte, puis cliquez à l'extérieur de l'étiquette.
- Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque étiquette texte que vous voulez ajouter au diagramme.
- 4. Sélectionnez **Positions de fin** si ce n'est pas déjà fait, puis faites glisser l'étiquette jusqu'à sa position de fin.

## Pour ajouter une image

- 1. Ajoutez l'image à l'aide de la procédure servant à créer une image d'arrière-plan.
- 2. Cliquez sur **Positions de fin** si ce n'est pas déjà fait, puis faites glisser l'image jusqu'à sa position de fin.

## Pour ajouter des options tactiles et sonores à des étiquettes et des images

- 1. Sélectionnez l'étiquette ou l'image.
- 2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

Si vous voulez	Alors	
Ajouter du son lu à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter du son épelé à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Épeler le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier appour naviguer jusqu'au fichier WAV ou MP3, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .	
Enregistrer du son directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ul> <li>a. Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> <li>b. Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer votre son.</li> <li>c. Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> <li>CONSEIL</li> <li>Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter votre enregistrement à l'application.</li> <li>CONSEIL</li> </ul>	
	Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.	

## Pour définir les positions de départ des étiquettes et des images

- 1. Cliquez sur Positions de départ.
- 2. Faites glisser les étiquettes et les images jusqu'à leurs positions de départ.

## Pour supprimer une étiquette ou une image

Sélectionnez l'étiquette ou l'image, puis cliquez sur Supprimer X.

#### Modifier la liste des activités

Utilisez l'une des procédures suivantes pour ajouter une autre activité, modifier une activité ou modifier la liste des activités que vous avez créées.

#### Pour ajouter une activité

Cliquez sur 🕂 pour ajouter une activité à la liste des activités.

#### Pour modifier une activité

Sélectionnez l'activité dans la liste des activités.

## Pour modifier la liste des activités

- Cliquez sur X pour supprimmer une activité de la liste des activités.
- Sélectionnez une activité, puis cliquez sur pour faire monter l'activité dans la liste des activités.
- Sélectionnez une question, puis cliquez sur pour faire descendre l'activité dans la liste des activités.

### Spécifier des instructions

Utilisez la procédure suivante pour ajouter des instructions que verront et entendront vos élèves lorsqu'ils ouvriront Placement.

Si vous voulez	Alors	
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.	
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte que vous écrivez.	Sélectionnez Lire les instructions dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.	
	CONSEIL	
	Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier	
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .	

Si vous voulez	Alors	S
Enregistrer des instructions audio directement dans la boîte à outils SMART Table.	1.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, puis cliquez sur <b>Enregistrer</b> 💽.
	2.	Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur <b>Démarrer l'enregistrement</b> pour commencer à enregistrer vos instructions.
	3.	Cliquez sur <b>Arrêter l'enregistrement</b> pour arrêter l'enregistrement.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.
	4.	Cliquez sur <b>Joindre un enregistrement</b> pour ajouter vos instructions audio à l'application.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Supprimer</b> X pour supprimer un enregistrement.

# **Personnaliser Addition**

L'application Addition crée automatiquement des questions en fonction du type de comptage que vous sélectionnez et du nombre total d'élèves que vous spécifiez pour la table (voir *Spécifier le nombre d'élèves* à la page 8).

Vous pouvez personnaliser Addition en spécifiant les éléments suivants :

- S'il faut utiliser des pièces, des blocs ou les doigts pour compter.
- Le cas échéant, le nombre de chaque type de pièce ou de bloc
- · Les options de parole pour toutes les questions
- Le son qu'entendent les élèves lorsqu'ils appuient sur une pièce de monnaie ou un bloc
- Les images d'arrière-plan
- Les instructions pour les élèves

#### Paramétrer les options de comptage et l'image d'arrière-plan

Utilisez les procédures suivantes pour sélectionner les options de comptage et les options audio associées au comptage des objets, pour ajouter une image d'arrière-plan et activer les options de parole pour les questions.

#### Pour sélectionner un type de comptage

- 1. Cliquez sur Addition.
- 2. Sélectionnez le type de pièces de monnaie ou de blocs.

Pour que les élèves comptent en	Sélectionner
Pièces canadiennes	Dollar canadien
Pièces américaines	Dollar américain
Pièces européennes	Euro
Pièces britanniques	Livre britannique
Pièces brésiliennes	Réal brésilien
Pièces russes	Rouble russe
Pièces australiennes	Dollar australien
Pièces mexicaines	Peso mexicain
Pièces chinoises	Yuan chinois
Blocs	Blocs
Doigts	Doigts

 Si vous avez sélectionné Dollar canadien, Dollar américain, Euro, Livre britannique, Réal brésilien, Rouble russe, Dollar australien, Peso mexicain, Yuan chinois ou Blocs à l'étape 1, sélectionnez le nombre de pièces ou de blocs que vous voulez inclure pour chaque type de pièce/bloc.

# **I** REMARQUE

Les valeurs des pièces disponibles dépendent de la devise que vous sélectionnez.

## Pour ajouter des options tactiles et sonores à un objet

- 1. Sélectionnez l'objet.
- 2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

Si vous voulez	Alors		
Ajouter du son lu à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .		
Ajouter du son épelé à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Épeler le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .		
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier appour naviguer jusqu'au		
	fichier WAV ou MP3, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .		
Enregistrer du son directement dans la	a. Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, puis cliquez sur <b>Enregistrer</b> .		
boîte à outils SMART Table.	b. Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer votre son.		
	c. Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.		
	CONSEIL		
	Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.		
	<ul> <li>Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter votre enregistrement à l'application.</li> </ul>		
	CONSEIL		
	Cliquez sur <b>Supprimer</b> X pour supprimer un enregistrement.		

## Pour créer une image d'arrière-plan

Créez une image d'arrière-plan à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

# I REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

- Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.
- Cliquez sur Coller l'image nu pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie 💽 pour importer un élément de la Galerie.

# 🔽 CONSEIL

Cliquez sur Utiliser le paramètre par défaut 💥 pour effacer le fichier image.

#### Pour activer les options de parole pour les questions

Cochez la case **Lire toutes les questions** afin de permettre aux élèves d'entendre les questions et la somme totale des objets tandis que les élèves les ajoutent.

Le fait d'activer les options de parole pour toutes les questions permet à vos élèves d'entendre les questions lorsqu'elles s'affichent.

#### Spécifier des instructions

Utilisez les procédures suivantes pour ajouter des instructions que verront et entendront vos élèves lorsqu'ils ouvriront Addition.

Si vous voulez	Alors
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte que vous écrivez.	Sélectionnez Lire les instructions dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case <i>Afficher les instructions</i> .
	CONSEIL
	Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .

Travailler avec la boîte à outils SMART Table

Si vous voulez	Alors		
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, cliquez sur <b>Importer à partir d'un fichier</b> pour naviguer jusqu'au fichier		
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .		
Enregistrer des instructions audio directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ol> <li>Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer 1.</li> </ol>		
	<ol> <li>Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer vos instructions.</li> </ol>		
	<ol> <li>Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> </ol>		
	CONSEIL		
	Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.		
	<ol> <li>Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter vos instructions audio à l'application.</li> </ol>		
	CONSEIL		
	Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.		

# **Personnaliser Addition Plus**

L'application Addition Plus crée automatiquement des questions en fonction des éléments de comptage que vous sélectionnez et du nombre total d'élèves que vous spécifiez pour la table (voir *Spécifier le nombre d'élèves* à la page 8.

Vous pouvez personnaliser Addition Plus en spécifiant les éléments suivants :

- Les questions auxquelles les élèves doivent répondre, et les bonnes réponses
- L'utilisation de pièces de monnaie ou de blocs pour compter
- Le nombre de chaque type de pièce ou de bloc
- · La distribution éventuelle de jetons d'objets de comptage
- L'ajout d'images d'arrière-plan aux questions
- Les instructions pour les élèves

#### Créer des questions et une image d'arrière-plan

Utilisez les procédures suivantes pour créer une question et une réponse, puis sélectionnez les objets de comptage et le son associé qu'entendront les élèves lorsqu'ils appuieront sur les objets de comptage.

#### Pour ajouter une question

- 1. Cliquez sur Addition Plus.
- 2. Saisissez votre question dans la case Texte de la question.

#### Pour ajouter une option de parole à une question

Si vous voulez	Alors	
Ajouter du son lu à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter du son épelé à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Épeler le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .	
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, cliquez sur <b>Importer à partir d'un fichier</b> pour naviguer jusqu'au fichier WAV ou MP3, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .	

Si vous voulez	Alors	)
Enregistrer du son directement dans la boîte à outils SMART Table.	1.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, puis cliquez sur <b>Enregistrer :</b> .
	2.	Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur <b>Démarrer l'enregistrement</b> pour commencer à enregistrer votre son.
	3.	Cliquez sur <b>Arrêter l'enregistrement</b> pour arrêter l'enregistrement.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.
	4.	Cliquez sur <b>Joindre un enregistrement</b> pour ajouter votre enregistrement à l'application.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.

## Pour ajouter une réponse

Saisissez la bonne réponse dans la case *Réponse*.

- Pour sélectionner le type de pièce de monnaie ou de bloc que vous voulez inclure pour chaque type de pièce ou de bloc.
  - 1. Sélectionnez le type de pièce de monnaie ou de bloc que vous voulez inclure pour chaque type de pièce ou de bloc.

Pour que les élèves comptent en	Sélectionner
Pièces canadiennes	Dollar canadien
Pièces américaines	Dollar américain
Pièces européennes	Euro
Pièces britanniques	Livre britannique
Pièces brésiliennes	Réal brésilien
Pièces russes	Rouble russe
Pièces australiennes	Dollar australien
Pièces mexicaines	Peso mexicain
Pièces chinoises	Yuan chinois
Blocs	Blocs

 Sélectionnez le nombre de pièces de monnaie ou de blocs que vous voulez inclure pour chaque type de pièce ou de bloc.

# **I** REMARQUE

Les valeurs des pièces disponibles dépendent de la devise que vous sélectionnez.

## Pour ajouter des options tactiles et sonores à un objet

- 1. Sélectionnez l'objet.
- 2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

Si vous voulez	Alors		
Ajouter du son lu à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .		
Ajouter du son épelé à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Épeler le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .		
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier en pour naviguer jusqu'au		
Enregistrer du son directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ul> <li>a. Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> <li>b. Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer votre son.</li> <li>c. Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> <li>CONSEIL</li> <li>Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter votre enregistrement à l'application.</li> <li>CONSEIL</li> </ul>		
	Cliquez sur <b>Supprimer</b> X pour supprimer un enregistrement.		

# Pour sélectionner une méthode de distribution de jetons

Sélectionnez une option *Distribution de jetons* afin de déterminer comment les éléments de comptage sont distribués à vos élèves.

Pour distribuer	Sélectionner
Toutes les options de comptage sélectionnées à chaque élève	Autoriser chaque utilisateur à accéder à tous les éléments sélectionnés
Un sous-ensemble des options de comptage sélectionnées à chaque élève	Autoriser chaque utilisateur à accéder à un sous-ensemble des éléments

# 🚺 CONSEIL

Encouragez la collaboration en permettant à chaque élève d'utiliser un sous-ensemble des éléments de comptage sélectionnés.

#### Pour créer une image d'arrière-plan

Créez une image d'arrière-plan à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

 Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

## **i** REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

- Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.
- Cliquez sur Coller l'image nu pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie vous pour importer un élément de la Galerie.

## 🔽 CONSEIL

Cliquez sur Utiliser le paramètre par défaut 💢 pour effacer le fichier image.

#### Modifier la liste des questions

Utilisez les procédures suviantes pour ajouter une autre question, modifier une question et modifier la liste des questions que vous avez créées.

## Pour ajouter une question

Cliquez sur + pour ajouter une question à la liste des questions.

#### Pour modifier une question

Sélectionnez la question dans la liste des questions.

#### Pour modifier la liste des questions

- Cliquez sur X pour supprimer une question de la liste des questions.
- Sélectionnez une question, puis cliquez sur pour faire monter la question dans la *liste* des questions.
- Sélectionnez une question, puis cliquez sur pour faire descendre la question dans la liste des questions.

## Spécifier des instructions

Utilisez la procédure suivante pour ajouter des instructions que verront et entendront vos élèves lorsqu'ils ouvriront Addition Plus.

Si vous voulez	Alors			
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.			
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte	Sélectionnez <b>Lire les instructions</b> dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case <i>Afficher les instructions</i> .			
que vous écrivez.	CONSEIL			
	Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .			
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, cliquez sur <b>Importer à partir d'un fichier</b> 音 pour naviguer jusqu'au fichier			
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .			
Enregistrer des instructions audio directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ol> <li>Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> </ol>			
	<ol> <li>Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer vos instructions</li> </ol>			
	<ol> <li>Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> </ol>			
	CONSEIL			
	Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.			
	<ol> <li>Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter vos instructions audio à l'application.</li> </ol>			
	CONSEIL			
	Cliquez sur <b>Supprimer</b> × pour supprimer un enregistrement.			

# **Personnaliser Placement**

Vous pouvez créer des activités personnalisées dans Placement pour compléter votre programme scolaire. Par exemple, si votre classe étudie les quatre saisons, vous pouvez créer des zones ou des espaces sur la table qui représentent chaque saison, puis demander aux élèves d'identifier des étiquettes ou des images associées à chaque saison.

Ajoutez du son aux étiquettes ou aux images, de manière à ce que les élèves puissent appuyer sur les objets de la table et entendre le texte lu ou épelé, ou des fichiers audio. Par exemple, lorsqu'ils appuient sur une image ou une étiquette d'un chat, les élèves entendent "chat", "C-H-A-T" ou le son "miaou".

Vous pouvez personnaliser Placement en spécifiant les éléments suivants :

- L'image d'arrière-plan
- Placement
- Les étiquettes et les images
- Le son associé à une étiquette ou une image
- Les positions de début et de fin des étiquettes et des images
- Les instructions pour les élèves

#### Créer et paramétrer des activités

Utilisez les procédures suivantes pour créer une activité, puis définissez les emplacements et ajoutez des étiquettes et des options audio.

#### Pour créer une activité

- 1. Cliquez sur Placement.
- 2. Saisissez un nom pour l'activité dans la case Titre de l'activité.

#### Pour créer une image d'arrière-plan

Créez une image d'arrière-plan à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

## I REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.

- Cliquez sur Coller l'image nu pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie 💽 pour importer un élément de la Galerie.

# CONSEILS

- Cliquez sur Utiliser le paramètre par défaut 🔀 pour supprimer le fichier image.
- Cochez la case Activer les commentaires visuels pour afficher un commentaire visuel chaque fois que des élèves placent un objet au bon endroit sur la table. Décochez cette option pour désactiver les commentaires visuels.

#### Pour définir les emplacements

- 1. Sélectionnez l'une des icônes de forme sous Définir des placements.
- 2. Faites glisser une forme dans une zone de l'image d'arrière-plan que vous voulez utiliser en tant qu'emplacement.
- 3. Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque emplacement.

#### Pour ajouter des étiquettes texte

1. Cliquez sur Étiquette.

Une nouvelle étiquette apparaît sur l'image d'arrière-plan.

- 2. Double-cliquez sur l'étiquette, saisissez son texte, puis cliquez à l'extérieur de l'étiquette.
- Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque étiquette texte que vous voulez ajouter au diagramme.
- Sélectionnez Zone de fin si ce n'est pas déjà fait, puis faites glisser chaque étiquette jusqu'à son emplacement correct.

Le contour de l'emplacement change de couleur pour indiquer que l'étiquette fait partie de l'espace.

## Pour ajouter des images

- 1. Sélectionnez Zone de fin si ce n'est pas déjà fait.
- 2. Ajoutez une image à l'aide d'une des méthodes utilisées pour ajouter une image d'arrièreplan.
- 3. Faites glisser l'image jusqu'à sa position de départ.
- 4. Répétez les étapes 1 à 3 pour chaque image que vous voulez ajouter au diagramme.
- 5. Faites glisser chaque image jusqu'à son emplacement correct.

Le contour de l'emplacement change de couleur.

#### Pour ajouter du son tactile et sonore à des étiquettes et des images

- 1. Sélectionnez l'étiquette ou l'image.
- 2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

Si vous voulez	Alors		
Ajouter du son lu à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .		
Ajouter du son épelé à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Épeler le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .		
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, cliquez sur <b>Importer à partir d'un fichier</b> pour naviguer jusqu'au fichier WAV ou MP3, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .		
Enregistrer du son directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ul> <li>a. Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> <li>b. Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer votre son.</li> <li>c. Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> <li>CONSEIL</li> <li>Cliquez sur Lire l'enregistrement pour avoir un aperçu de votre enregistrement.</li> <li>d. Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter votre enregistrement à l'application.</li> </ul>		
	Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.		

## Pour définir les positions de départ des étiquettes et des images

- 1. Sélectionnez Positions de départ.
- 2. Faites glisser les étiquettes et les images jusqu'à leurs positions de départ.

## Modifier la liste des activités

Utilisez l'une des procédures suivantes pour ajouter une autre activité, modifier une activité ou modifier la liste des activités que vous avez créées.

## Pour ajouter une activité

Cliquez sur 🕂 pour ajouter une activité à la liste des activités.

## Pour modifier une activité

Sélectionnez l'activité dans la liste des activités.

## Pour modifier la liste des activités

- Cliquez sur X pour supprimmer une activité de la liste des activités.
- Sélectionnez une activité, puis cliquez sur pour faire monter l'activité dans la liste des activités.
- Sélectionnez une question, puis cliquez sur pour faire descendre l'activité dans la liste des activités.

#### Spécifier des instructions

Utilisez la procédure suivante pour ajouter des instructions que verront et entendront vos élèves lorsqu'ils ouvriront Placement.

Si vous voulez	Alors		
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.		
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte que vous écrivez.	Sélectionnez Lire les instructions dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.		
	CONSEIL Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .		
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier		
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .		

Si vous voulez	Alors	\$
Enregistrer des instructions audio directement dans la boîte à outils SMART Table.	1.	Sélectionnez <b>Importer du son</b> dans la liste déroulante, puis cliquez sur <b>Enregistrer</b> .
	2.	Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur <b>Démarrer l'enregistrement</b> pour commencer à enregistrer vos instructions.
	3.	Cliquez sur <b>Arrêter l'enregistrement</b> pour arrêter l'enregistrement.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.
	4.	Cliquez sur <b>Joindre un enregistrement</b> pour ajouter vos instructions audio à l'application.
		CONSEIL
		Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement

# **Personnaliser Restriction**

Vous pouvez personnaliser Restriction afin de compléter le programme scolaire de votre classe en important des images de votre ordinateur ou de la Galerie. Vous pouvez aussi utiliser la fonctionnalité audio pour permettre aux élèves ne sachant pas encore lire de lire le texte sur une carte de jeu puis d'entendre le texte épelé et d'appuyer sur la carte. Restriction est livré avec des instructions audio de base, comme "choisissez une carte" et "posez une question".

Personnalisez Localisation en spécifiant les éléments suivants :

- Les images d'arrière-plan
- · Les images et le texte des cartes
- Le son associé aux cartes

#### Créer et paramétrer une activité

Utilisez les procédures suivantes pour créer une activité, puis créez des cartes et ajoutez des images et du texte à chaque carte.

#### Pour créer une activité

- 1. Cliquez sur Restriction.
- 2. Saisissez un nom pour l'activité dans la case Titre de l'activité.

## Pour créer une image d'arrière-plan

Créez une image d'arrière-plan à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser une image ou une page contenant une image à partir du logiciel SMART Notebook. L'image s'ajuste automatiquement à la taille optimale.

## **I** REMARQUE

Lorsque vous faites glisser une image jusqu'à la boîte à outils SMART Table, deux fenêtres apparaissent. La première fenêtre vous permet de recadrer l'image, tandis que la seconde vous montre un aperçu du résultat.

- Cliquez sur Importer une image Pour importer un fichier JPEG, GIF ou PNG.
- Cliquez sur Coller l'image nu pour coller un fichier graphique que vous avez copié.
- Cliquez sur Galerie 💽 pour importer un élément de la Galerie.

# 🔽 CONSEIL

Cliquez sur Utiliser le paramètre par défaut 💢 pour effacer le fichier image.

#### Pour créer une carte

- 1. Sélectionnez une carte vierge dans l'espace de travail du centre.
- 2. Vous pouvez aussi ajouter une image à la carte dans la zone Image de la carte en utilisant la procédure permettant de créer une image d'arrière-plan.

# **I** REMARQUE

Restriction fonctionne de manière optimale si vous utilisez des images de moins de 500 pixels de côté.

3. Saisissez le texte devant s'afficher avec l'image sur la carte dans la case *Texte de la carte*.

# I REMARQUES

• Le texte de chaque carte a une limite de 12 caractères.

### Pour ajouter des options tactiles et sonores à une carte

- 1. Sélectionnez la carte.
- 2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

Si vous voulez	Alors
Ajouter du son lu à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .
Ajouter du son épelé à partir du texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Épeler le texte</b> dans la liste déroulante, puis saisissez le texte que vous voulez entendre dans la case <i>Saisir du texte</i> .
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier apour naviguer jusqu'au
Enregistrer du son directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ul> <li>a. Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer .</li> <li>b. Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer votre son.</li> <li>c. Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> <li>CONSEIL</li> </ul>
	<ul> <li>Cliquez sur Lire l'enregistrement pour avoir un aperçu de votre enregistrement.</li> <li>d. Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter votre enregistrement à l'application.</li> <li>CONSEIL</li> <li>Cliquez sur Supprimer × pour supprimer un enregistrement.</li> </ul>

#### Modifier la liste des activités

Utilisez l'une des procédures suivantes pour ajouter une autre activité, modifier une activité ou modifier la liste des activités que vous avez créées.

#### Pour ajouter une activité

Cliquez sur + pour ajouter une activité à la liste des activités.

#### Pour modifier une activité

Sélectionnez l'activité dans la liste des activités.

## Pour modifier la liste des activités

- Cliquez sur X pour supprimmer une activité de la liste des activités.
- Sélectionnez une activité, puis cliquez sur pour faire monter l'activité dans la liste des activités.
- Sélectionnez une question, puis cliquez sur pour faire descendre l'activité dans la liste des activités.

# Personnaliser SMART Notebook

Vous pouvez inclure jusqu'à huit leçons SMART Notebook à un ensemble d'activités SMART Table, notamment des fichiers SMART Notebook avec des contenus 3D. Personnalisez l'application SMART Notebook en effectuant les opérations suivantes :

- En ajoutant, en modifiant l'ordre ou en supprimant des leçons
- En ajoutant des instructions pour les élèves

# Pour ajouter une leçon SMART Notebook

- 1. Cliquez sur SMART Notebook.
- 2. Ajoutez une leçon à l'aide de l'une des méthodes suivantes :
  - Faites glisser le fichier .notebook à partir d'un autre emplacement de votre ordinateur.
  - Cliquez sur Ajouter un fichierSMART Notebook pour importer le fichier .notebook.
  - Cliquez sur Coller le fichierSMART Notebook pour coller le fichier .notebook que vous avez copié.

## Pour modifier l'ordre des leçons SMART Notebook

Faites glisser les leçons dans l'ordre que vous voulez.

## Pour supprimer une leçon SMART Notebook

Sélectionnez la leçon, puis cliquez sur Supprimer 🔀.

## Spécifier des instructions

Utilisez les procédures suivantes pour ajouter des instructions que verront et entendront vos élèves lorsqu'ils ouvriront l'application SMART Notebook.

Si vous voulez	Alors
Ajouter des instructions écrites.	Saisissez vos instructions dans la case Afficher les instructions.
Ajouter des instructions audio qui lisent le texte que vous écrivez.	Sélectionnez <b>Lire les instructions</b> dans la liste déroulante, puis saisissez vos instructions dans la case <i>Afficher les instructions</i> .
	CONSEIL
	Si vous voulez que le texte lu soit différent des instructions écrites, saisissez vos instructions audio dans la case <i>Saisir du texte</i> .

Travailler avec la boîte à outils SMART Table

Si vous voulez	Alors
Ajouter un fichier audio.	Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, cliquez sur Importer à partir d'un fichier
	WAV ou MP3 qui contient vos instructions audio et le sélectionner, puis cliquez sur <b>Ouvrir</b> .
Enregistrer des instructions audio directement dans la boîte à outils SMART Table.	<ol> <li>Sélectionnez Importer du son dans la liste déroulante, puis cliquez sur Enregistrer 1.</li> </ol>
	<ol> <li>Sélectionnez votre appareil d'enregistrement, puis cliquez sur Démarrer l'enregistrement pour commencer à enregistrer vos instructions.</li> </ol>
	<ol> <li>Cliquez sur Arrêter l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement.</li> </ol>
	CONSEIL
	Cliquez sur <b>Lire l'enregistrement</b> pour avoir un aperçu de votre enregistrement.
	<ol> <li>Cliquez sur Joindre un enregistrement pour ajouter vos instructions audio à l'application.</li> </ol>
	CONSEIL
	Cliquez sur <b>Supprimer X</b> pour supprimer un enregistrement.
### Chapitre 3

# Télécharger, enregistrer et copier des activités et des applications

Mettre à jour le logiciel SMART Table	65
Installer des mises à jour logicielles	65
Télécharger des ensembles d'activités avec la boîte à outils SMART Table	66
Synchroniser des ensembles d'activités	67
Télécharger des applications à partir du site Web SMART Exchange	69
Synchroniser des applications	69

## Mettre à jour le logiciel SMART Table

#### Installer des mises à jour logicielles

#### 🕝 IMPORTANT

La SPU ne vérifie pas les mises à jour pour le logiciel de l'ordinateur de la table. Suivez la procédure ci-dessous pour vérifier manuellement si la version du logiciel actuellement installé sur l'ordinateur de votre table est la version la plus récente disponible sur la page des téléchargements du site Web SMART.

#### Pour vérifier les mises à jour du logiciel SMART Table

1. Allumez votre table.

Le menu Activités SMART Table apparaît.

2. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans Changer de mode sans insérer de clé USB à la page 5.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

3. Appuyez sur l'icône À propos de SMART Table.

La page Logiciel SMART Table apparaît.

4. Appuyez sur l'onglet Assistance technique.

Les informations sur la version apparaissent sous l'en-tête Logiciel SMART Table.

- 5. Notez le numéro de version du logiciel actuellement installé sur votre table.
- 6. Allez à l'adresse smarttech.com/downloads.
- 7. Naviguez jusqu'à *Logiciel, boîte à outils et applications SMART Table*, puis cliquez sur **Choisir une version**.

Le version la plus récente du logiciel SMART Table disponible en téléchargement apparaît.

 Comparez le numéro de version du logiciel SMART Table disponible en téléchargement à la version installée sur votre table.

Si la version du logiciel de la table disponible en téléchargement est plus récente que la version actuellement installée sur votre table, cliquez sur la version disponible en téléchargement et suivez les instructions à l'écran pour télécharger le logiciel et l'installer sur votre table.

# Télécharger des ensembles d'activités avec la boîte à outils SMART Table

Vous pouvez télécharger des ensembles d'activités (fichiers .tableContent) pour votre centre d'apprentissage interactif SMART Table à l'aide de l'onglet *Ensembles d'activités en ligne* de votre boîte d'outils SMART Table.

#### **i** REMARQUE

Il se peut que vous soyez invité à saisir un nom d'utilisateur et un mot de passe SMART Exchange avant de télécharger un ensemble d'activités en ligne.

#### Pour télécharger un ensemble d'activités

1. Lancez la boîte à outils SMART Table.

La fenêtre Boîte à outils SMART Table apparaît.

2. Cliquez sur Ensembles d'activités en ligne.

Le site Web SMART Exchange apparaît.

- 3. Cliquez sur Ensembles d'activités SMART Table dans le menu Affiner les résultats.
- Naviguez jusqu'à l'ensemble d'activités que vous voulez, cliquez sur Télécharger, puis suivez les instructions à l'écran pour télécharger l'ensemble d'activités sélectionné sur votre ordinateur.

5. Copiez le fichier .tableContent sur votre clé USB.

Si vous voulez modifier le contenu de l'ensemble d'activités, vous pouvez l'enregistrer sur votre ordinateur, puis le copier sur la clé USB après avoir enregistré vos modifications.

# Synchroniser des ensembles d'activités

Après avoir enregistré un fichier .tableContent, vous pouvez l'ouvrir sur votre table. Votre table enregistre tous les ensembles d'activités précédemment ouverts dans un dossier d'archivage. Vous pouvez ouvrir n'importe lequel de ces ensembles d'activités archivés.

#### i REMARQUE

Si vous ouvrez un nouvel ensemble d'activités qui contient une application qui n'est pas installée sur la table, l'icône de cette application n'apparaît pas dans le menu Activités. Pour ouvrir l'application, voir *Synchroniser des applications* à la page 69.

#### Pour appliquer un nouvel ensemble d'activités

1. Allumez votre table.

Le menu Activités SMART Table apparaît.

2. Branchez votre clé USB à la table.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

3. Appuyez sur Ensembles d'activités.

Une liste de tous les fichiers .tableContent se trouvant sur la clé USB apparaît.

4. Sélectionnez le fichier .tableContent approprié, puis appuyez sur Ouvrir.

#### **i** REMARQUE

Le nom de chaque fichier .tableContent doit être unique. Vous ne pouvez pas ouvrir un fichier .tableContent portant le même nom qu'un fichier précédemment ouvert.

Votre table ouvre le fichier .tableContent, puis un message de confirmation apparaît.

- 5. Appuyez sur OK.
- 6. Débranchez votre clé USB.

Le menu passe du mode Enseignant au mode Élève.

#### Pour ouvrir un précédent ensemble d'activités

1. Allumez votre table.

Le menu Activités SMART Table apparaît.

2. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans *Changer de mode sans insérer de clé USB* à la page 5. Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

- Appuyez sur Ensembles d'activités, puis appuyez sur l'icône de la table
  Une liste des précédents fichiers des activités apparaît.
- Sélectionnez l'ensemble d'activités que vous voulez ouvrir, puis appuyez sur Ouvrir. Votre table ouvre l'ensemble d'activités sélectionné, puis un message de confirmation apparaît.
- 5. Appuyez sur OK.
- 6. Débranchez votre clé USB.

OU

Appuyez sur l'icône Roue dentée

Le menu passe du mode Enseignant au mode Élève.

#### Pour supprimer un précédent ensemble d'activités

1. Allumez votre table.

Le menu Activités SMART Table apparaît.

2. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans *Changer de mode sans insérer de clé USB* à la page 5. Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

- 3. Appuyez sur **Ensembles d'activités**, puis appuyez sur l'icône de la table Une liste des précédents fichiers des activités apparaît.
- 4. Sélectionnez l'ensemble d'activités que vous voulez supprimer, puis appuyez sur Ouvrir.

Un message de confirmation apparaît.

#### 🕝 IMPORTANT

Si le bouton Supprimer n'est pas présent, assurez-vous que le logiciel SMART Table 2.0 ou une version ultérieure est installé sur l'ordinateur de votre table et qu'un ensemble d'activités est sélectionné.

5. Appuyez sur Oui.

6. Débranchez votre clé USB.

OU

Appuyez sur l'icône Roue dentée

Le menu passe du mode Enseignant au mode Élève.

# Télécharger des applications à partir du site Web SMART Exchange

À l'aide de l'onglet **Ensembles d'activités en ligne** de la boîte à outils SMART Table, vous pouvez télécharger des applications (.tableApplication) pour votre table.

Rendez-vous sur le site Web SMART Exchange (<u>exchange.smarttech.com</u>) pour savoir s'il existe de nouvelles applications SMART Table.

#### Pour télécharger des applications

1. Cliquez sur Ensembles d'activités en ligne.

Le site Web SMART Exchange apparaît.

- 2. Cliquez sur Applications SMART Table dans l'onglet Ressources gratuites.
- 3. Naviguez jusqu'à l'application que vous voulez, puis cliquez sur Télécharger.
- 4. Copiez le fichier .exe sur votre ordinateur ou votre clé USB.
- Double-cliquez sur le fichier, puis suivez les instructions à l'écran pour installer l'application.
- Pour ouvrir une application téléchargée dans la boîte à outils SMART Table
  - 1. Fermez la boîte à outils SMART Table si elle est ouverte.
  - Naviguez jursqu'au fichier .tableApplication que vous avez téléchargé et double-cliquez dessus.

La boîte à outils SMART Table démarre, et un onglet pour l'application apparaît dans le menu de gauche, de manière à ce que vous puissiez cocher la case et personnaliser l'application.

 Copiez le fichier sur votre clé USB afin de pouvoir l'ouvrir sur votre table (Voir Synchroniser des applications bas).

### Synchroniser des applications

Pour ouvrir des fichiers .tableApplication sur votre table, copiez-les sur votre clé USB, puis effectuez la procédure suivante.

#### Pour ouvrir une application

1. Allumez votre table.

Le menu Activités SMART Table apparaît.

2. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans Changer de mode sans insérer de clé USB à la page 5.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

3. Appuyez sur Ensembles d'activités.

Une liste de tous les fichiers .tableApplication présents sur votre clé USB apparaît sous *Activités*.

4. Sélectionnez le fichier .tableApplication approprié, puis appuyez sur Ouvrir.

#### **i** REMARQUE

Le nom de chaque fichier .tableApplication doit être unique. Si vous ouvrez un fichier .tableApplication portant le même nom qu'un fichier existant, le fichier que vous ouvrez écrasera le fichier se trouvant sur la table.

Votre table ouvre l'application définie dans le fichier .tableApplication et un message de confirmation apparaît.

- 5. Appuyez sur OK.
- 6. Débranchez votre clé USB.

OU

Appuyez sur l'icône Roue dentée

Le menu passe du mode Enseignant au mode Élève.

## **Chapitre 4**

# Logiciel SMART Sync et votre table

v propos du logiciel de gestion de la salle de classe SMART Sync	71
Utiliser le logiciel SMART Sync avec votre table	72
Avant d'utiliser le logiciel SMART Sync avec votre table	72
Paramétrer votre réseau sans fil	
Installer le logiciel SMART Sync Enseignant	73
Configurer le logiciel SMART Sync Élève	74

# À propos du logiciel de gestion de la salle de classe SMART Sync

Avec le logiciel SMART Sync, vous pouvez gérer votre salle de classe et communiquer avec vos élèves ou les aider sans quitter votre ordinateur.

Consultez le guide d'utilisation SMART Sync 2011 pour savoir comment effectuer les opérations suivantes :

- Surveiller et contrôler le centre d'apprentissage interactif SMART Table à l'aide de l'affichage *Vignettes*, qui affiche des images en temps réel de l'écran de la table
- Capturer des images de l'écran de la table
- Prendre le contrôle du bureau de la table
- Déconnecter la table du logiciel SMART Sync
- Placer un verrou temporaire sur l'ordinateur de la table
- Éteindre la table à distance
- Envoyer des fichiers vers la table

# Utiliser le logiciel SMART Sync avec votre table

#### 👉 IMPORTANT

Si vous autorisez l'ordinateur de la table à accéder à Internet et que le logiciel de l'ordinateur est corrompu suite à cette opération, la garantie de votre table sera annulée.

À l'aide d'un hub réseau sans fil, vous pouvez configurer un réseau permettant à votre ordinateur SMART Sync Enseignant d'accéder au logiciel SMART Sync Élève de la table. Vous pouvez surveiller plusieurs centres d'apprentissage interactifs SMART Table à partir d'un seul ordinateur SMART Sync Enseignant.

#### 🕝 IMPORTANT

Le logiciel SMART Sync Enseignant n'est plus inclus dans la boîte à outils SMART Table. Vous devez le télécharger et l'installer séparément sur votre ordinateur. Pour veiller à ce que le logiciel SMART Sync de votre ordinateur d'enseignant soit compatible avec le logiciel SMART Sync de votre table, installez la version la plus récente du logiciel SMART Sync Enseignant sur l'ordinateur de l'enseignant. Voir *Installer le logiciel SMART Sync Enseignant* à la page suivante pour plus d'informations.

#### i REMARQUES

- Pour plus d'informations sur le logiciel SMART Sync utilisé avec votre table, voir À propos du logiciel de gestion de la salle de classe SMART Sync à la page précédente.
- Vous pouvez installer le logiciel SMART Sync sur cinq ordinateurs d'enseignant au maximum.

# Avant d'utiliser le logiciel SMART Sync avec votre table

Avant de pouvoir surveiller et contrôler à distance votre table avec le logiciel SMART Sync, vous devez effectuer les opérations suivantes :

- 1. Paramétrer et configurer un réseau sans fil.
- 2. Installer et activer le logiciel SMART Sync Enseignant sur l'ordinateur de l'enseignant.
- 3. Configurer le logiciel SMART Sync Élève de la table.

#### Paramétrer votre réseau sans fil

Consultez la documentation de votre hub réseau sans fil pour paramétrer et configurer un réseau qui permettra à votre ordinateur d'enseignant d'accéder à l'ordinateur de la table.

#### 👉 IMPORTANT

Avant de pouvoir configurer la connexion réseau sans fil de la table, vous devez accéder au menu du bureau de l'ordinateur de la table en quittant les modes Élève et Enseignant.

#### Pour quitter le menu du bureau de l'ordinateur de la table

1. Allumez votre table.

Le menu Activités SMART Table apparaît.

2. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans Changer de mode sans insérer de clé USB à la page 5.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

3. Appuyez sur 🔀, puis appuyez sur OK.

Le menu Activités SMART Table se ferme.

4. Branchez une souris à un port USB sur le côté de votre table.

#### 🕝 IMPORTANT

Ne posez pas la souris sur la surface tactile, car la caméra pourrait interpréter le contact de la souris comme un toucher.

#### Pour connecter l'ordinateur de l'enseignant à un réseau sans fil

Consultez la documentation de l'adaptateur réseau sans fil de l'ordinateur de l'enseignant pour connaître les détails de la configuration et de la connexion.

Pour connecter l'ordinateur de la table à un réseau sans fil

Configurez les paramètres réseau sans fil de l'ordinateur de la table dans le panneau de configuration Windows. Utilisez le clavier à l'écran ou branchez un clavier pour saisir les paramètres réseau.

#### Installer le logiciel SMART Sync Enseignant

#### Pour installer et activer le logiciel SMART Sync Enseignant

Si le logiciel SMART Sync Enseignant n'est pas installé sur votre ordinateur d'enseignant, téléchargez et installez la version la plus récente du logiciel SMART Sync à partir de smarttech.com/downloads, en veillant à sélectionner l'option **Installation Enseignant**.

Si la boîte à outils SMART Table est installée, le logiciel SMART Sync Enseignant crée automatiquement l'ID d'enseignant *Classe SMART Table* et il apparaît dans la liste des classes.

#### **I** REMARQUE

Vous utiliserez cet ID lorsque vous configurerez le logiciel SMART Sync Élève sur votre table.

#### Configurer le logiciel SMART Sync Élève

Le logiciel SMART Sync Élève de votre table se connecte automatiquement à l'ordinateur de l'enseignant à l'aide de la classe SMART Table de l'ID d'enseignant. Cependant, si vous devez vous connecter à l'aide du nom d'hôte ou de l'adresse IP de l'ordinateur de l'enseignant, ou à l'aide d'un autre ID d'enseignant, vous devez modifier votre configuration.

#### 👉 IMPORTANT

Avant de pouvoir configurer le logiciel SMART Sync Élève, vous devez accéder au menu du bureau de l'ordinateur de la table en quittant les modes Élève et Enseignant.

#### Pour quitter le menu du bureau de l'ordinateur de votre table

1. Allumez votre table.

Le menu Activités SMART Table apparaît.

2. Branchez votre clé USB à votre table.

OU

Suivez la procédure décrite dans Changer de mode sans insérer de clé USB à la page 5.

Le menu passe du mode Élève au mode Enseignant.

3. Appuyez sur 🗙, puis appuyez sur OK.

Le menu Activités SMART Table se ferme.

4. Branchez une souris à un port USB sur le côté de votre table.

#### 🕝 IMPORTANT

Ne posez pas la souris sur la surface tactile, car la caméra pourrait interpréter le contact de la souris comme un toucher.

#### IMPORTANT

Si votre ordinateur utilise un routeur sans fil et que vous voulez vous connecter à l'aide d'un ID d'enseignant, vous devez configurer votre routeur sans fil de manière à ce qu'il accepte le trafic en multidiffusion.

#### CONSEIL

Installez tout d'abord le logiciel SMART Sync Enseignant sur l'ordinateur de l'enseignant, de manière à ce que le logiciel Enseignant s'installe sur votre réseau et puisse être détecté lorsque vous exécuté l'outil de configuration de SMART Sync Élève.

#### Pour configurer le logiciel SMART Sync Élève

 Sélectionnez Démarrer > Tous les programmes > SMART Technologies > Outils SMART > Outil de configuration de Sync Élève.

La boîte de dialogue Outil de configuration SMART Sync Élève apparaît.

- 2. Cliquez sur Suivant, sélectionnez Masqué pour les élèves, puis cliquez sur Suivant.
- 3. Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Se connecte automatiquement avec cet ID d'enseignant.
  - Se connecte automatiquement avec ce nom d'hôte ou cette adresse IP.
  - Se connecte automatiquement aux classes auxquelles appartient l'élève.
- 4. Saisissez les informations nécessaires dans la case située sous l'option que vous avez choisie, puis cliquez sur **Suivant**.

#### **I** REMARQUE

Si l'ID d'enseignant n'est pas visible sur votre réseau, une boîte de dialogue apparaît vous demandant s'il faut continuer ou résoudre le problème. Cliquez sur **Poursuivre la configuration**.

La boîte de dialogue Le démarrage automatique est activé apparaît.

- 5. Cliquez sur Suivant.
- 6. Sur la page ID de l'élève, sélectionnez Anonyme, puis sélectionnez Suivant.
- 7. Sur la page *Dossier des fichiers partagés*, sélectionnez le dossier **Mes documents**, puis cliquez sur **Suivant**.
- 8. Sélectionnez Aucune sécurité, puis cliquez sur Suivant.
- 9. Cliquez sur **Terminer**, puis cliquez sur **OK**.

#### **I** REMARQUE

Redémarrez votre table après avoir paramétré le réseau de manière à ce que le logiciel SMART Sync puisse détecter le réseau.

#### Pour configurer plusieurs tables dans une même salle de classe

 Sélectionnez Démarrer > Tous les programmes > SMART Technologies > SMART Sync > Outil de configuration de Sync Élève.

La boîte de dialogue Outil de configuration SMART Sync Élève apparaît.

2. Cliquez sur Suivant, sélectionnez Masqué pour les élèves, puis cliquez sur Suivant.

- 3. Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Se connecte automatiquement avec cet ID d'enseignant.
  - Se connecte automatiquement avec ce nom d'hôte ou cette adresse IP.
  - Se connecte automatiquement aux classes auxquelles appartient l'élève.
- 4. Saisissez les informations nécessaires dans la case située sous l'option que vous avez choisie, puis cliquez sur **Suivant**.

#### **I** REMARQUE

Si l'ID d'enseignant n'est pas visible sur votre réseau, une boîte de dialogue apparaît vous demandant s'il faut continuer ou résoudre le problème. Cliquez sur **Poursuivre la configuration**.

La boîte de dialogue Le démarrage automatique est activé apparaît.

- 5. Cliquez sur Suivant.
- 6. Saisissez le nom ou l'ID d'un élève dans la case Le suivant, puis cliquez sur Suivant.
- 7. Sur la page *Dossier des fichiers partagés*, sélectionnez le dossier **Mes documents**, puis cliquez sur **Suivant**.
- 8. Sélectionnez Aucune sécurité, puis cliquez sur Suivant.
- 9. Répétez les étapes 1 à 8 pour chaque table de la salle de classe, en attribuant un nom unique à chaque table.

#### SMART Technologies

smarttech.com/support smarttech.com/contactsupport